Pelikoneiden kermaa: Sony PlayStation

10/95 HINTA 27 MK

PC
CD-ROM
AMIGA

PELIT

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ

KOEAJA: ★ ISOJEN POIKIEN LELUT

★ Hornet: **Black Knight Navy Strike**

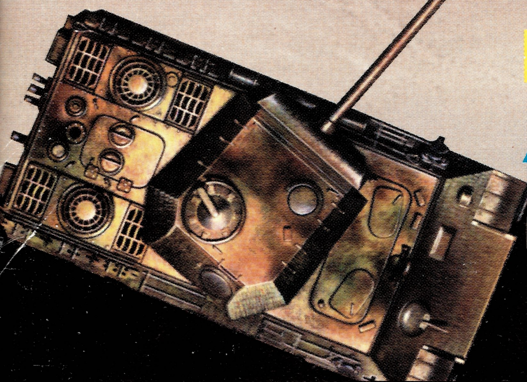
NYT 96 SIVUA!

HAASTATTELUSSA **SID MEIER** ja CivNet

★ Porschet ja Lambourghinit: **Screamer Fatal Racing**

★ Pantteri ja Tiikeri: **Steel Panthers**

FANTASIAA:
- Hexen
- Witchaven
- Heroes of Might & Magic
- Thunderscape



BITTI-LITTI: **Actua Soccer**

KOLMAS TURPA TODEN SANOO: **Mortal Kombat 3**

ja paljon muuta!





PAL.VKO 9602
6 414886 093546 95010
609354-95-10

PC SuperStore Multimedia



Mustesuihkutulostimet 3 vuoden takuulla



HP DeskJet 540

- Todella laadukas ja edullinen mustavalkotulostin kotiin tai toimistoon
- 600 x 300 dpi + RET-terävöinti, 256 harmaasävyä **1.390**

Värioptio DeskJet 540:een **200**



HP DeskJet 600 + väritulostus + Disney-pack

- Mukana HP ColorKit väritulostus
- Lisänä Disneyn Lion King Print Studio julkaisuohjelma, jolla teet hienoja julisteita, kortteja ym. **1.990**

HP DeskJet 660C + WordPerfect 6.1 (CD)

- Huippuluokan mv- ja väritulostin, tarkkuus 600 dpi + RET, Econofast musteensäästö, arkistointikelpoinen muste
- WordPerfect 6.1 tekstinkäsittely (CD) **2.190**



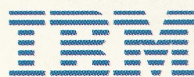




MikroMikko Indiana 75

- 75 MHz:n Pentium prosessori
- 8 MB RAM muistia (max 64 MB)
- 850 MB:n IDE kiintolevy
- Lomittamaton 15" SVGA näyttö
- 4 x nopeus CD-ROM asema, 16-bittinen SoundBlaster äänikortti ja laadukkaat stereokaiuttimet
- Suomenkielinen Windows 95 esiasennettuna + upea ohjelmapaketti

11.990 **UUTUUS!**



IBM Aptiva 914 Multimedia



Ilmainen **HelpWare** puhelintuki 24h/vrk 60 päivän ajan.

- 486DX2-66 MHz:n prosessori, 8 MB RAM muistia, 540 MB:n kiintolevy, 14" SVGA
- 4x nopeus CD-ROM asema, 16-bit SoundBlaster äänikortti ja kaiuttimet
- Upeat ohjelmat: IBM DOS 7.0, Windows 3.1, opastusohjelma, MS Works, Compton's Encyclopedia ym.
- Lisäetuna 3.500 mk:n ohjelmat: Windows 95 tai OS/2 Warp ja Lotus SmartSuite (täydellinen toimisto-ohjelmisto)

8.490 **UUTUUS!**





UUTUUS!

Presario 9538

- Intel Pentium 90 MHz:n prosessori, 8 MB RAM (max 136 MB) 1 GB:n kiintolevy sekä 4x nopeus CD-ROM asema vAKIONA
- Viestintälaitteisto: integroidut 12900/14400 faxmodeemi, kaiutinpuhelin, puhelinvastaaja
- Spatializer 3D Surround Sound -ääni
- 15" Compaq SVGA, jossa integoidut stereokaiuttimet ja mikrofoni
- Mahtava ohjelma- ja pelipaketti
- Takuu 3 v. (näyttö 1 v.) ja 90 pv puhelintuki **13.990**

Compaq Presario CDS 942 Multimedia
486-90 MHz, 8/420 MB, 4x CD, 16-bit stereoääni, 14" SVGA **7.995**

MICROTECH **Value Pentium 120 MHz PCI**

- Intel Zappa 120 MHz:n Pentium
- 8 MB RAM vakiona
- 850 MB:n kiintolevy (12 ms)
- 1 MB 64-bit PCI näytönohjain
- Laadukas 15" SVGA (76 Hz)
- Keytronic 2000 näppäimistö



Uusi hinta! 8.990

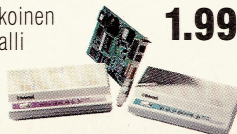
Microtech Value 486DX4-120 MHz, uutuus! 4/635 MB,15" SVGA ... **5.990**



Made in USA huippumodeemit

Sportster 14.400 + fax
sisäinen tai ulkoinen malli **990**

Sportster 28.800 + fax
ulkoinen malli **1.990**





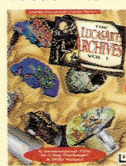
Home-tuotteet pukinkonttiin



Encarta 96 CD	495
Encarta World Atlas CD	295
MS Cinemania 96	290
Explorapedia Nature	195
MS SoundBits	130
MS Haunted House	185
MS Home Cooking	295
MS Wine Guide	185
MS Music Center	245

CD-OHJELMAT JA -PELIT

Lucas Arts Archives volume 1

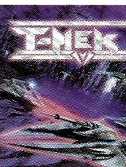


Lucas Artsin parhaat hittipelit 6:n CD-levyn kokoelmana **295**

Sis. Manic Mansion 2, Sam & Max, Indiana Jones 4, Rebel Assault SE + pelattavat demot:Full Throttle ja The Dig.



Wayne Gretsky NHLPA All Stars **269**



T-MEK
3 D -avaruustaistelu **295**

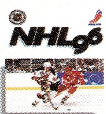


Need for Speed
Autopelien aatelia **329**

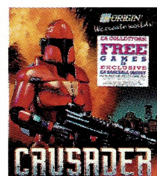


Magic Carpet 2
Nopea, pimeä, julma **329**

Fade to Black
Flashbackin paluu, nyt 3-ulotteisena **329**

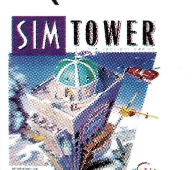


NHL 96 Hockey
Nyt uusi versio! **329**



Crusader – No Remorse!
Originin uusin Hi-Tech seikkailu **329**

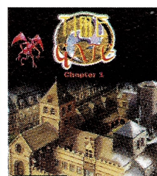




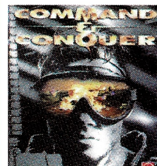
Sim Tower
Rakenna upeita pilvenpiirtäjiä **295**

Sim Town
Rakenna pikkukyliä (lapsille) **269**

Sim Isle
Tehtävänä saarien uudisasutus **295**



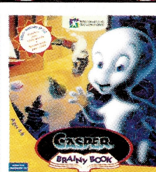
Time Gate
"Alone In The Dark 4" **295**



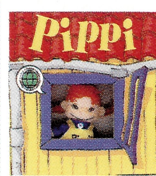
Command & Conquer
Strategiapelien aatelia **295**



Great Naval Battles 3 **265**

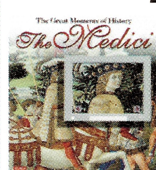


Casper Brainbook
Opi englantia hauskasti **295**



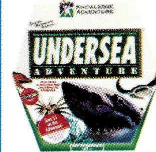
Peppi pitkätossu
Ostajalle suomenkielinen päivitys ilmaiseksi **369**

The Reneissance of Florence
Matka läpi renesanssin **265**



The Medici
Historiallinen perhepotretti Medici-suvusta **265**

Fellini
21:n elokuvan tietoteos **195**



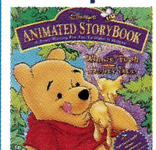
Undersea
Lasten tietokirja meribiologiasta. **295**

Great Gourment
Yli 500 ruokaohjetta (CD) **125**

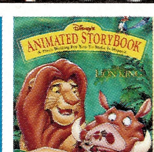
Grolier 1996
Multimedia encyclopedia **429**

World Cup
World Cupin historia 1930 – 1994, mm. 45 min. videokuvaa. **295**

Interaktiiviset satukirjat

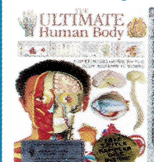


Winnie The Pooh **295**



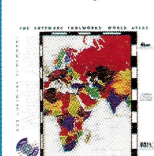
Lion King Storybook **295**

Dorling Kindersley



Ultimate Human Body **495**

My First Amazing Dictionary **395**



Cartopedia World Reference Atlas **495**

Linux, 5 CD-set **199**
CD-elokuvat ...... **alk. 139**
3.5" PC-pelit .... **alk. 25**
Lasten opetusohj. **alk. 295**
suomenkieliset, 12 erilaista

SOUNDBLASTER MULTIMEDIAKITIT JA ÄÄNIKORTIT

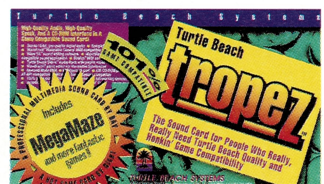


SoundBlaster Discovery Value 4x Kit
- 4x nopeus IDE CD-ROM asema
- SB 16 Pro IDE äänikortti + kaiuttimet
- Laaja valikoima pelejä ja ohjelmia sisältää mm. Grolier's Encyclopedia **1.995**

SoundBlaster Home Music Studio Kit
- AWE 32 äänikortti + Blaster Keys MIDI-näppäimistö
- Vienna SoundFont Studio **2.690**

SB Keys midinäppäimistö **1.250**
SB 16 Value IDE äänikortti **575**
SB 32 Plug 'n' Play äänikortti **995**
SB 32 AWE PnP äänikortti **1.495**

TURTLE BEACH ÄÄNIKORTIT



Turtle Beach Monte Carlo **495**
Turtle Beach Rio **795**
Turtle Beach Tropez **1.395**
Turtle Beach Tahiti **1.950**

YAMAHA KAIUTTIMET

Yamaha M10 aktiivikaiuttimet **550**
Yamaha Subwoofer 25W **890**

GRAVIS

Gravis Analog Joystick **175**
Gravis Analog Pro **255**
Gravis Gamepad **195**
Gravis Ultrasound MAX CD 3 .... **995**
Gravis Ultrasound ACE **650**

THRUSTMASTER

Approved by U.S. Air Force

Thrustmaster peliohjaimet on kehitetty yhteistyössä amerikkalaisten taistelulentäjien kanssa. Nyt täydellinen Thrustmaster/Hornet-lentosimulaattori esittelyssä myymälöissämme – tule tutustumaan!

Pro Flight Control System **595**
Mark II Weapons Control System ... **790**
Rudder Control System **890**
Formula T2 .... **890**
F-16 Flight Control System **990**
F-16 Fighting Falcon Throttle **990**

CD-ROM ASEMAT

Panasonic, 2x nopeus + ohjainkortti **365**
Acer, 4x nopeus, IDE-liitäntä **795**
Mitsumi, 4x nopeus, IDE-liitäntä **825**
Toshiba XM-5302B, 4x, IDE **995**
NEC-6xi, 6x nopeus, SCSI-2 .... **2.890**

VIDEOKORTIT

Creative Video Blaster RT300 ..... **2.490**
Kuvakaappari
Creative Video Blaster MP400 .... **1.590**
MPEG-purkukortti
FAST Movie Machine II, uutuus .. **4.950**
Hauppauge Win TV NG/T **2.150**
TV-viritin, Overlay-kortti
Philips, MPEG purkukortti **1.490**
Philips, Full Creen TV-kortti **990**

AZTECH 6X MULTIMEDIA KIT

- 6x nopeus CD-asema, Sound Galaxy WaweRider PRO 32-3D stereoäänikortti, aktiivikaiuttimet, mikrofoni sekä 20 upeata CD-ohjelmaa, mm. Compton's Encyclopedia, Dark Legions ja Star Trek + 13 multimediaohjelmaa + 3D ääniefektejä **2.290**



SuperHelp!
0-600-90300
PC-laitteiden ja -ohjelmien puhelintuki ark. klo 9–19 (7,90 mk min. + ppm.)

Yritysmyyntimme palvelee:
Helsinki (90) 32900 500
Tampere (931) 358 7735
Turku (921) 2121 313

ORIGINAL
PC SuperStore

Avoinna:
ma 10–19
ti–pe 9–19
la 10–16
10.12. ja 17.12.
su 11–17

TUTKITUSTI SUOMEN PARAS HINTA/LAATU-SUHDE
PC-SUPERSTORE OY · ATK-FEEDBACK 1994 / TALOUSTUTKIMUS OY

Helsinki, Etelä-Haaga:
Vanha Viertotie 7–9
Puh. (90) 329 000
Fax (90) 570 456

Tampere, Nekala:
Kuokkamaantie 4
Puh. (931) 358 770
Fax (931) 358 7733

Turku, Länsikeskus:
Asentajankatu 8
Puh. (921) 21 21 21
Fax (921) 21 21 321







Tax Free for Tourists

Korotonta maksuaikaa tammikuun loppuun, kysy ehdot!

Ilmainen pysäköinti



PC-SuperStore Internetissä: http://www.pcss.fi

Hinnat voimassa sitoumuksetta 5.12.1995 lähtien sis. ALV 22%.

ADART

PELIT

10/95

Kansi: McDonnell Douglas F/A-18 HORNET, MDC

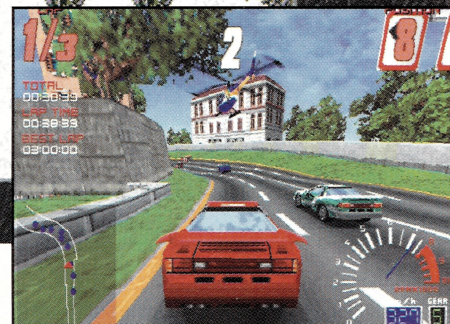
TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Valokuvaaja: Pekka Väänänen
Avustajat:
Mikko Alapuro, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylahti, Tapio Salminen, JTurunen, Joona Vainio, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS (Vain tilaajille) (90) 506 675 757 ja (90) 565 3700, 24 t/vrk
Sysopit Niko Nirvi, Leo Katona
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911, fax. (90) 120 5795
ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Markkinointipäällikkö: Mia Kemppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Annika Ruonala
Myyntijohtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitetusta julkaisuajankohdasta lukien.
ASIAKASPALVELU
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 506 691 00
Ympärivuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai pyöritä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen yläriviltä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2–3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)
Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk kestotilaus 240 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 258 markkaa
Kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Helsinki Media Company Oy
Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDENMYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Tuotepäällikkö: Sari Ovaskainen
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1995
ISSN 1235-1199
Neljäs vuosikerta.
Aikakauslehtien Liiton jäsen.



Helsinki Media
Erikoislehdet

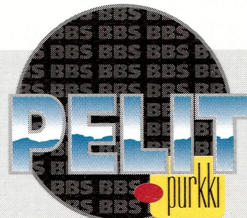


Steel Panthers sivulla 22.



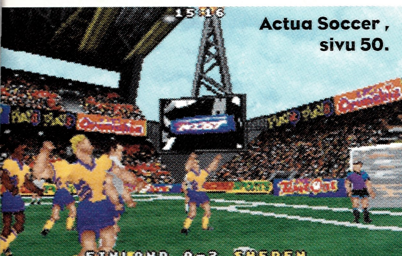
Screamer sivulla 27.

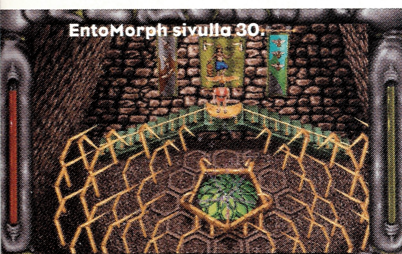
Arvostelut



(90) 506 675 757
(90) 565 3700



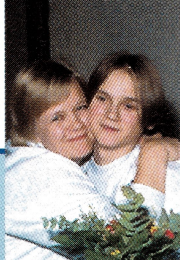




Mukana myös

Ajan hermolla

Tuija Lindén
päätoimittaja



Laadunvalvontaa

Koska viimeksi luit kirjan, joka oli täynnä kirjoitus- ja kielioppivirheitä? Koska viimeksi ostit levyn, josta puuttui parhaimman biisin loppu? Koska viimeksi videokasetti oli niin huonosti äänitetty, että siitä töin tuskin kuuli mitään? (Kaksi kuukautta sitten. –nn) Koska viimeksi pelasit bugista peliä?

Laadunvalvonta pelibisneksessä ei toimi. Mikään muu ala – muut tietokoneohjelmat mukaanlukien – ei ikinä kuvittelisikaan pistävänsä ulos sellaista sontaa kuin armaat pelifirmamme. Ei sekään mitään, että pelit pysyvät nippanappa pystyssä (Frontier), mutta että ne vielä ovat niin huonoja (Silverload).

Huonoja tuotteita ostanut pelaaja harkitsee taatusti toisenkin kerran, ennen kuin ostaa kyseisen pelitalon tuotteita uudelleen. Siinä sivussa kärsivät myös maahantuojat ja jälleenmyyjät.

Miksi pelit sitten pistetään ulos bugisina? Yksi syy on siinä, että lehdet ja niiden kautta kuluttajat vaativat niin. Markkinointi aloitetaan parhaimmillaan jo siinä vaiheessa, kun pelistä on vasta hahmotelma koossa ja annetaan sille hihasta ilmestymispäivä tyyliin Spectrum Holobyte ja Star Trek: The Final Unity, josta kerroin ensimmäisen kerran jo pari vuotta ennen sen julkaisua. Hype kasvaa ja kun julkaisua joudutaan siirtämään, se maksaa. Peli on saatava ulos, jolloin koodaajaparat tekevät parhaansa ja joutuvat luopumaan teoksestaan heti kun se koossa pysyy. Työrauhaa ei heille anneta.

Eurooppalaisittain pelitalojen pääpaikassa Iso-Britanniassa asiasta ei ole tähän asti ääneen puhuttu. Nyt kuitenkin useitten brittilehtien päätoimittajana toiminut Stuart Campbell sanoi suorat sanat lokakuun lopun CTW:ssä. Lopultakin, huokaamme me täällä pohjolan perukoilla, jossa ei onneksi pelifirmojen mainosraha puhu niin kuin Englannissa, jossa parhaat pisteet saavat niiden firmojen pelit, jotka mainostavat eniten.

Toivottavasti laaduntarkkailusta nousee kunnon keskustelu, jotta lopultakin saisimme hintansa arvoisia tuotteita. Arvon mekin ansaitsemme.

Tuija



Mortal Kombat 3 sivulla 48.

PELI UUTISET

Koonnut Tuija Lindén



Atarin Euroopan johtaja Robert Gleadow (oik.) kävi kylässä ION Finlandilla Lauri Valjakan luona.

Atari siirtyy kovosta softaan

Robert Gleadow, Atarin Euroopan johtaja, kertoo Atarin siirtyvän kovofirmasta softafirmaan ja ryhtyvän tekemään myös PC-romppupelejä. Gleadow vieraili marraskuun alussa maahantuojansa ION Finlandin luona Helsingissä.

"Tämä bisnes muuttuu joka viides vuosi ja on erittäin kovovetoinen. Parempi teknologia mahdollistaa paremman grafiikan ja toisenlaiset pelit. Nyt kun esimerkiksi Pentium- ja Pentium Pro -prosessorit yleistyvät, aloitamme jälleen uuden kauden", jo parikymmentä vuotta alalla toiminut Gleadow selvittää.

PC-puoli ja konsolit tuskin tulevat yhdistymään, mutta muutoksia tapahtuu. "PC on bisneskone, jonka pitää olla erittäin tehokas pyörittääkseen pelejä. Konsoleiden kovo taas on suunniteltu pelejä varten, joten ne pystyvät pyörittämään grafiikkaa tavalla, johon PC:t ovat vasta pääsemässä."

Gleadowin mukaan me kaikki pelaamme lopulta valkokankaan kokoisella ruudulla superhigwayltä video-on-demandilla pelimme tilaten. Silloin emme enää puhu välttämättä PC:eistä vaan kotitietokoneista.

"Konsolit säilyvät kuitenkin jollakin tasolla. Konsolipuoli on pääasiassa tarkoitettu 10–15-vuotiaille pojille, vain 10 prosenttia konsolisteista on 16–25-vuotiaita, jotka ostavat itse pelinsä. Heille on tarkoitettu Jaguariin tuleva internet-liitin ja näppäimistö, samoin kuin monenpelaajan pelit puhelinlinjoja pitkin", selventää Gleadow.

"Windows 95 muuttaa pelientekoa helpommaksi, sen myötä yhteensopivuus paranee. Myös me siirrymme tekemään pelejä myös PC-rompulle. Ensimmäiset ilmestyvät jo tammikuussa. Sen lisäksi, että käännämme Jaguarin parhaat pelit PC:lle, teemme myös pelkästään PC:lle tarkoitettuja pelejä", kertoo Gleadow, ja huomauttaa, että Atari ST:n jäämistöstä heille riittää paljon klassikkopelejä käännettäväksi ja paranneltavaksi PC:lle.

Jaguarin romppuasema on muuten myynnissä (1495 mk sisältäen 4 peliä) samoin kuin noin tusina romppupeliä (395–595 mk). Sen sijaan Jaguarin virtuaalikypärä on vedetty pois tuotannosta.

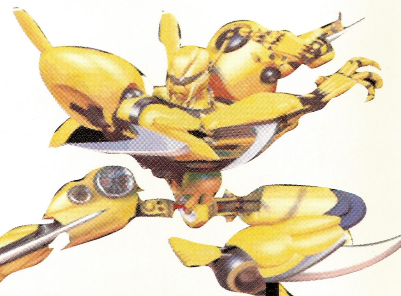
Triosoft täytti 10 vuotta

Kymmenen vuotta sitten Spectrumilla pelaillut **Timo Koskinen** huomasi, ettei hänen kotikoneelleen ole tarpeeksi pelitarjontaa ja päätti ryhtyä itse toimeen. Hän perusti Triosoftin Tampereelle.

Pari vuotta myöhemmin mukaan tuli **Ari Kokko** ja liike senkun laajeni: kysyntä ja tarjonta kohtasivat seuraavaksi Vantaan liikkeessä.

Nykyisin Triosoftin tuotteisiin eivät kuulu Spectrumin pelit, mutta tuskin niitä enää kukaan kaipaakaan. Sen sijaan kaikkia muita pelejä, niin PC:n, Amigan kuin Jaguarin, samoin kuin laitteita ja tarvikkeita koneelle kuin koneelle löytyy sekä Vantaalta että Tampereelta.

Triosoft juhli synttäreitään Tampereella lokakuun loppupuolella.



Vai ei valvota



Ages ~ Pour Ages ~ Para Años ~ Für Jahre ~ Per Anni
10 ✗ | 11-14 ✓ | 15-17 ✓ | 18+ ✓
ELSPA

15 BBFC
Suitable only for persons of 15 years and over
Not to be supplied to any person below that age



RSAC ADVISORY
VIOLENCE
Humans killed

RSAC ADVISORY
VIOLENCE
Damage to realistic objects

TEEN
Animated Blood & Gore
Animated Violence

Vaikka Suomen viranomaiset eivät vielä olekaan puuttuneet tietokonepelien valvontaan, joka pelipaketista löytyy jonkinlainen merkki. Eurooppalaisissa peleissä on miltei poikkeuksetta tuttu Elspan merkki, amerikkalaisissa peleissä merkkejä voi olla useita erilaisia.

Halutessaan vanhemmat voivat siis hyvin tarkkaan valvoa junioreitten pelimieltymyksiä.

Robotit nousevat jälleen



Tokihan Rise of the Robots saa jatkoa, toki. Nimi on **Rise 2: Resurrection** ja mukana on 28 hahmoa, valtavasti aseita, täysin uusittu tekoäly, interaktiiviset taustat ja valtavasti liikkeitä.

Perushahmoja on 18, mutta 10 lisää on löydettävissä piilosta. Vain kuusi hahmoista on vanhoja, nekin uudelleen animoituina ja uuden älyn saaneina.

Rise 2: Resurrection ilmestyy PC-rompulle, PlayStationille, Saturnille ja Mac CD:lle helmikuussa.



TULIMYRSKY

Vuosi 1999. Koko maailma roikkuu sodan rajalla ja NATOn on ollut pakko perustaa nopeasti liikkuva yksikkö pitämään konfliktit kurissa. Koodinimellä Firestorm tunnettu helikopteriyksikkö on valmiudessa 24 tuntia vuorokaudessa. Ykköslentäjä olet sinä, koneenasi on AH-73M Thunderhawk.

Core Design teki pari vuotta sitten Segalle Thunderhawk-toimintasimulaation, joka menestyi hyvin. Sen jatko-osa **Firestorm: Thunderhawk 2** ei ole varsinainen simulaatio vaan painottuu enemmän toimintaan. Peli ilmestyy PC-rompulle, PlayStationille ja Saturnille joulukuussa.



Kolmiulotteinen PC

Teräväpiirtoista kolmiulotteisuutta PC-koneisiin lupaa Creative **3D Blasterin** avulla. 3D Blaster on grafiikkakiihdytinkortti, joka antaa kotikoneeseen samat mahdollisuudet kuin graafisilla työasemilla. Kortti tukee Windows 95:n DirectDraw-, Reality Lab- ja Direct3D -rutiineja. Korttia ovat luvanneet tukea muun muassa EA, Mindscape, Interplay ja Looking Glass.

Eurooppaan 3D Blastereita saadaan vasta ensi vuoden puolella.

Amiga-musaa

Entinen Commodoren Euroopan johtaja David Pleasance ei suostu hylkäämään Amigaa, ei sitten millään. Nyt hän on perustanut **Tangent**-nimisen yrityksen kahden ammattimuusikon, **Edward Fermorin** ja **Richard Knoxin** kanssa, ja julkaisee Amigan inspiroimaa musiikkia Amigalla toteutettuna.

CD on nimeltään **Everybody's Girlfriend** ja se sisältää peräti 14 raitaa.

Osseille OMA kokoelma

OS/2 Warp on saanut oman klassikkopelikokoelmansa. Kokoelmassa on peräti kahdeksan peliä: SimCity Classic, Star Emperor, Black Jack, Micro-Learn Game Pack, Rapid Assault, Havoc, Poker ja TD-Gammon. Kokoelman on tehnyt IBM ja sen saa PC-rompulla.

Uusia pelejä Warpille on odotettavissa kohta puoliin, sillä IBM on lähettänyt peräti 17 000 koodaajalle Kit for Games -työkalupakin.



Extreme Pinball.

Flipperibuumi

Pitkään sai 21st Century yksin puuhastella Digital Illusionsin Pinball Dreamsiin pohjautuvien flippereittensä kanssa, mutta nyt ovat muutkin heränneet.

Virginin Tiltin lisäksi myös Epic Megagames teki yhteistyössä EA:n kanssa **Extreme Pinballin** ja **Empire Pro Pinball – The Webin**. Kaikki ovat "just like the real thing".

Onneksi Thrustmaster vastaa haasteeseen ja tekee **Wizzard Pinball Controller** -ohjaimen, ettei enää tarvitse näppäimistöllä pelata.

Hui hai. Lasi ei silti pysy monitorin päällä.

Extreme Pinballin pelattava demo on Pelit-BBS:ssä nimellä XPINS101–103.ZIP, yhteensä 3,2 Mt.

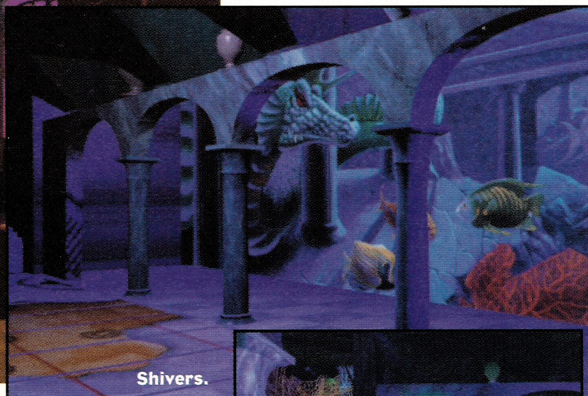
Perinteisiä pelejä

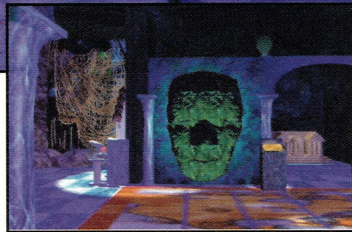


Jouluna kukaan ei tietenkään halua nyhrätä yksin tietokoneen ääressä, vaan koko perhe kokoontuu kuusen juurelle pelaamaan perinteisiä lautapelejä ja viettämään aikaa yhdessä. Brion vastaus vähän aikuisempaan makuun on **Insikt**, eräänlainen Trivial Pursuit -klooni, jossa kuitenkin voi voittaa myös huijaamalla. Aina kun arvaat, vastaako vastustajasi oikein vai väärin, saat pisteen.

Unohtaa ei myöskään saa jo 40 vuotta vanhaa ja 1,5 miljoonaa kappaletta myynyttä Afrikan Tähteä, joka saa rinnalleen paitsi African Star -jalkapallojoukkueen myös de Luxe -version, jossa pelilautaa, pakkausta ja välineitä on vahvistettu ja uudistettu. Vanhakin versio säilyy kuitenkin myynnissä.




Shivers.



Väristyksiä

Lisää kauhua tarjoaa uusin Sierra-seikkailu nimeltään **Shivers**. Sen on tehnyt **Marcia Bates**, joka on ihan pikkuisen saanut apua Roberta Williamsilta.

Shivers tapahtuu museossa, jossa on esillä kaikkea outoa ja epätavallista, näyttelyitä, joita mikään muu museo ei suostu panemaan esille. Nyt museon perustaja professori Windlenot on hävinnyt, samoin kuin pari teini-ikäistä, ja museossa riehuu peräti henkiä. Proffa ja kakarat on löydettävä ja henget vangittava ennen kuin ne tappavat sinut.

Shivers ilmestyy Windows-rompulle hetkenä minä hyvänsä.

Koko perheelle sen sijaan on tarkoitettu Al Lowen tekemä **Torin's Passage**, jossa 16-vuotias poika lähtee pelastamaan vanhempiaan pahan velhon vallasta. Myös Torin's Passage ilmestyy Windows-rompulle ja tulee ulos joulukuussa.


Torin's Passage.

Dungeon Keeper myöhästyy

Normaalitavoista poiketen Bullfrog kertoo avoimesti, että Dungeon Keeper myöhästyy noin 8 viikkoa ja ilmestyy vasta helmikuussa. Suurin syy myöhästymiseen on se, että Bullfrog haluaa pelin pyörivän 33 megahertsin 486:ssa.

Ja kun kerran aikaa on, Dungeon Keeperiin lisätään pari osiota: harjoitusareena, missä voi hankkia hirviöillensä kokemuspisteitä ennen niiden lähettämistä luoliin, taikaovia ja muutamia illuusioon perustuvia ansoja.

Moninpeli on todellista monen pelaajan peliä: harjoitusareenalle mahtuu 32 pelaajaa yhtä aikaa, samalle kartalle neljä kilpailevaa luolastoa, tai sitten yksin luolastonpitäjä 31 sankaria vastaan. Kaikki tämä verkossa.

Dungeon Keeper ilmestyy PC-rompulle Electronic Artsin kautta.

QSound leviää

Piakkoin on odotettavissa kolmiulotteisella äänellä varustettuja pelejä, ainakin jos QSoundiin on luottamista. QSoundia varten ei tarvita erikoisia äänikortteja tai ylimääräisiä kaiuttimia vaan ääni tuotetaan normaalilla äänikortilla ja mieluiten korvakuulokkeilla.

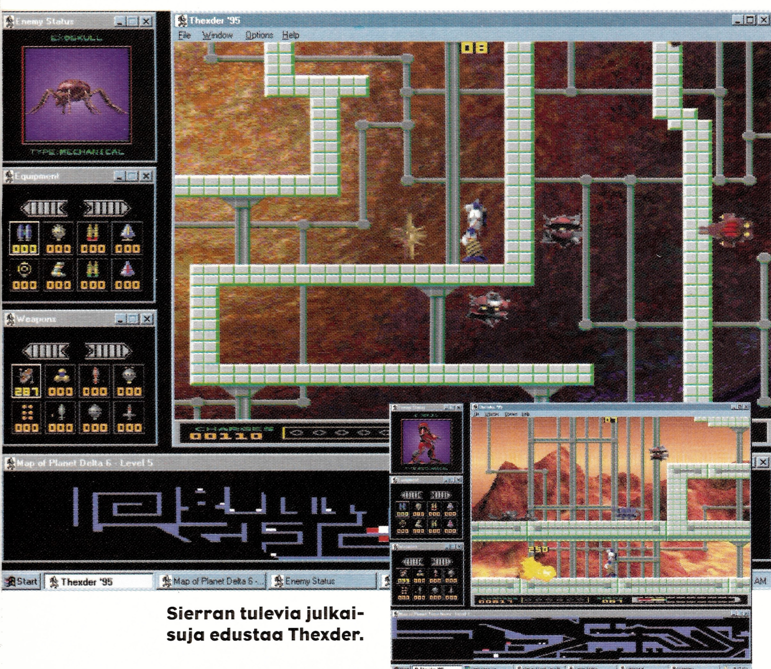
QSound on ollut mukana jo varsin pitkään ja nyt sen markkinointi alkaa tuottaa tulosta. Sitä ovat lupautuneet tukemaan Virgin, EA, MicroProse, Sega, Intel, Ocean, Looking Glass, IMB, Atari, Empire, Sony ja Activision.

Toivottavasti perästä kuuluu.

Monty Python voitti

7th Levelin **Monty Python's Complete Waste of Time** sai pelimaailman Oscarin eli Emman aikuisten peli- ja viihdekategoriassa Frankfurtin kirjamessuilla. Sitä ennen Monty on kerännyt jo 25 eri palkintoa yli kolmen vuoden markkinoilla olonsa aikana.

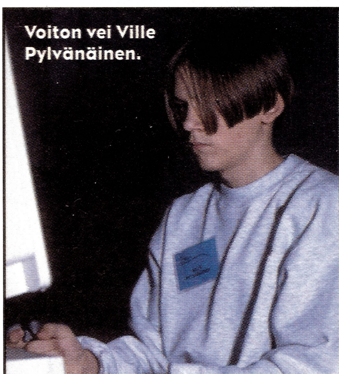
Monty Pythonin Täydellinen Ajanhaaskaus sisältää yli 30 klassista vitsiä ja parhaita kohtauksia TV-sarjasta, sekä tietysti lentäviä sikoja.



Sierran tulevia julkaisuja edustaa Thexder.

Lyhyesti

- Activisionin tuleva vakoilupeli Espionage on muuttanut nimeä ja on nyt Spycraft.
- Thrustmasterin uusi ratti Formula T2 on paljon enemmän kuin ratti: se on kojelauta. Ratin lisäksi paneelissa on vaihdekeppi, kaksi nappia ja siihen saa erikseen lattialle pidettävät jarru- ja kaasupolkimet. Vain turvatyyny puuttuu!
- Novosysin MikroDirektori laajenee ketjuksi ja muuttaa samalla nimensä Novoshopiksi. Marraskuun loppupuolella aukeni Turun myymälä, muitakin kaupunkeja kuikuillaan. Meitä lämmittää se, että Novoshop-ketju tulee voimakkaasti panostamaan peleihin.
- Sierra jatkaa laajentumistaan ja on nyt imaissut itseensä lentosimulaattoritalo SubLogicin.



Voiton vei Ville Pylvänäinen.

Tietokonepelaamisen SM-kilpailu 1995

Ville kaahasi voittoon

●● Ville Pylvänäinen Mikkelistä hallitsi hermonsa ja otti varmoin elein Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruuden Kotimikro-messuilla järjestetyssä finaalissa marraskuun puolivälissä. Palkinnokseen 14-vuotias Ville valitsi IBM Aptivan.



Loppukilpailun pelinä pelattiin Virginin autopeliä Screamer, jossa Villen kovin vastustaja, 16-vuotias seinäjokelainen Jarno Laasala päihitti semifinaalien viimeisenä osanottajana ensimmäisenä kilpailleen Villen kierrosajan. Finaalissa kävi kuitenkin toisin päin. Kolmanneksi tuli Vesa Luoto Alavudelta ja neljänneksi Tero Niskanen Tampereelta.

Koska Ville halusi palkinnokseen Aptivan, jäi Jarnolle palkinnoksi kahden hengen matka Lontooseen ja Virginin pelitalossa vierailu. Vesa ja Tero saivat muistoksi Screamerit.

Ville sai kuitenkin tunnustaa viime vuoden voittajan **Toni Hollmingin** paremmakseen, sillä haasteottelussa Toni hallitsi jälleen hermonsa ja ajoi voittoon.

Finaalia ja haasteottelua oli seuraamassa hallillinen yleisöä, eikä vähiten selostaja **Timo Pulkkisen** ansiosta. Pulkkinen sai kilpailuun todellisen kaupunkirallin fiilistä selostamalla kisaa tarkasti "oikean" rallin tapaan.

Yli 600 pelaajaa

Messukeskukseen oli kutsuttu jokaisen alkukilpailupaikkakunnan paras, eli semifinaaleihin otti osaa 18 eri-ikäistä pelaajaa. Kaiken kaikkiaan Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruudesta kilpaili yli 600 pelaajaa.

Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruus -kilpailut järjesti Pelit yhdessä **Virginin, Toptronicsin, IBM:n, Info-kirjakauppojen** ja **MikroDirektorin** kanssa. Mukana menossa oli myös **Kotimikro '95** -messut, joilla kävi yli 26 000 vierailijaa.

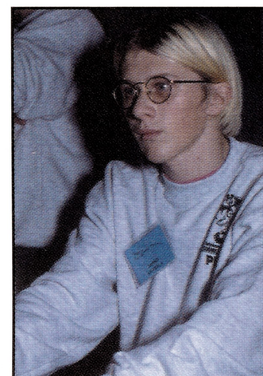
Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruus -kilpailut järjestettiin nyt toisen kerran.



Neljäs oli Tero Niskanen.



Kolmas: Vesa Luoto.



Toinen: Jarno Laasala.



Timo Pulkkinen haastattelee.



Semifinalistit sekä edessä Kaitsu, Greg Baverstock Virginiltä, Sari ja Tuija.



Pojat saivat palkintonsa Toptronicsin Timo Lehmuskoskelta, IBM:n Ismo Lokalta ja Tuijalta.



Yleisö seurasi kisaa herkeämättä.

Suncomin uudet joystickit

Check 6

F-15E-sarjaan kuuluu yhteensä neljä tikkua, Hawk, Raptor, Talon ja Eagle. Halvemmat eli Hawk ja Raptor ovat enemmän tai vähemmän tavallisia – joskin pirun isoja – simulaattorihenkilön lentotikkuja.

Holmesin Jussin oma joikkarisarja

Ulkomuodoltaan Talonia ja Eaglea ei erota toisistaan muutoin kuin pienen sarjanumerotarran perusteella. Molemmissa on tavallisen triggerin ja peukkunapin lisäksi pikkurillinappi sauvan juuressa, toinen peukalokytkin puolessavälissä, ja kaksi nelisuuntaista peukutteluhattua huipulla.

Ensivaikutelma tikuista on kuin todella olisi tekemisissä armeijan kaluston kanssa: kaikki on pikkuisen isompaa ja järeämpää kuin olisi tarpeen ja machoesteettistä funktionalismia parhaimmillaan. Kyseessä onkin uskollinen replika aidosta tawarasta.

Tässä on myös syy siihen, miksi Talon tai Eagle ei tutulla kepin paikalla, pöydällä näppiksen oikealla puolella, ole edukseen, vaan ranne vääntyy luonnottomaan asentoon. Eihän tikun esikuvakaan suinkaan lepää pöytäkorkeudella, vaan sojottaa miehekkäästi jalkovälissä – vielä niin, että istuma-asento on huomattavan takakenossa kuten hävittäjäpilotin heittoistuimessa kuuluukin olla. Ongelma ratkeaa kun laittaa kepin kiinni alustastaan konttorituolin reunaan vaikka ruuvipuristimella.

Monille tikku voi silti tuntua alkuun turhan isolta, mutta esikuvahan on aikuisen miehen hansikoituun käteen sopiva ohjain. Nahkahanska kourassa vispaaminen tuntuukin luontevammalta ja on omiaan luomaan sopivaa pilottitunnelmaa.

Työn laatu on kiitettävää. Nippelit naksuvat napakasti ja hatut istuvat tukevasti paikoillaan ilman klappia. Varsinainen tikku seisoo jämäkästi lähes kilon painoisella alustallaan, muttei kuitenkaan ole niin jäykkä että pakkauksen mukana tulevia imukuppeja tarvitsisi. Ainakaan tuoreeltaan potikat eivät osoittaneet minkäänlaista epävarmuutta: erinäisten pelien kalibrointitiloissa ei ilmennyt epämääräistä värinää, ja tikku liikkui tasaisesti koko liikeratansa joka suuntaan. Pikkuisen häiritsi kepin turhan suuri liikerata, mikä on reippaasti enemmän kuin esimerkiksi FLCS:ssä, mutta makuasioista ei kiistellä.

Kalliolle kukkulalle, rakennan minä Talon-ii

Testiparin halvempikin keppi on täysin ohjelmoitava ja suoraan näppäimistöä emuloiva. Ohjelmointi on yksinkertaista ja käyttäjäystävällistä: jalustassa on pikkuinen ohjelmointi/käyttökytkin. Kun kytkin on ohjelmointiasennossa, painetaan/väännetään haluttua nappia ja samanaikaisesti painetaan näppikseltä sitä vastaavaa näppäintä, jolloin komento tallentuu Talonin omaan muistiin ja pysyy siellä vaikka virta katkaistaan. Jos näppäimistöltä painaa kaksi kertaa peräkkäin, tallentuu komento muistiin autofirenä. Siinä kaikki, ja toimintoja voi vaihtaa vaikka kesken pelin.

Eri ohjelmointipaikkoja on neljä, joista kukin voi pitää sisällään eri käskyt kahdelletoista näppäintoiminnolle. Käytettävää ohjelmapaikkaa voi vaihtaa koska hyvänsä, joten periaatteessa käytössä on kaiken aikaa yhteensä 48 komentoa. Lisäksi Talonista löytyy pieni kytkin, jolla sen saa tarvittaessa toimimaan kuin tavallinen joikkari.

Taalahinnaltaan Talon on selvästi halvin ohjelmoitavista, näppäistä emuloivista joikkareista – ja myös käyttäjäystävällisin. Komentojen määrä on kuitenkin kahta nelisuuntaista hattua vähemmän kuin FLCS:ssä tai CH:n Fighter Stickissä. Hintataso on tosin FCS:n ja CombatStickin luokkaa, ja ne se päihittää näppäimistöemulointinsa ansiosta kirkkaasti. Työn laadusta on vaikea sanoa pahaa sanaa, ja tikku on varsin varteenotettava ”köyhän miehen” HOTAS-vaihtoehto, varsinkin jos Suncom saa aikaiseksi ohjelmoitavan kaasukahvan sen rinnalle.

The Eagle has landed, crashed, and burned

Talonia puolet kalliimpi Eagle osoittautui sen sijaan pettymykseksi. Mekaaniselta puoleltaan keppi on täysin sama, eli vankkaa tekoa, mutta hattuja on edelleen vain kaksi. Sekä CH:n että Thrustmasterin lippulaivoilla on jotain ylimääräistä tarjottavaa myös nappien määrän suhteen, ja Eagle on taalahinnaltaan kalliimpi kuin kumpikaan näistä. Kyynisesti todettuna Eagle on Talon, johon on lätkäisty eri tuotenumero kylkeen ja mahdollisesti hieman erilainen muistipiiri sisälle (suomeksi sanottuna parin markan ero valmistuskustannuksissa) – ultrakyynisesti voisi epäillä, että myös sisuskalut ovat samat, mutta ero on tehty vain jotain juotosta tai jumpperia vaihtamalla.

Se muutaman satasen ero näkyykin vain ohjelmoitavuudessa. Talonin tapaan Eagle emuloi näppäimistöä, mutta nyt tikku erottaa napin alas painamisen ja ylös päästämisen eri toimintoina, ja yhdelle napille tai hatun asennolle voi määrittää kaksi kymmenestä eri näppäimen painalluksesta koostuvaa makroa (molemmat ominaisuudet löytyvät ainakin FLCS:stä). Tekeekö näillä ominaisuuksilla mitään onkin sitten hyvin kyseenalaista. Ohjelmointi ei enää käy yhtä kätevästi kuin Talonissa, vaan vaatii oman erikseen upitettavan ohjaustiedostonsa, joka syntyy tikun ohessa tulevalla graafisella käyttöliittymällä varustetulla ohjelmalla kylläkin kätevästi.

Jalustan viisi ohjelmointiin liittyvää kytkintä palvelevat Eaglessa hieman eri tarkoitusta. Ohjelmointi/käyttökytkin määritteleekin nyt makrojen suoritusnopeuden (yhtenä ryppäänä näppäiltynä tai hieman hitaammin). Neljää eri ohjelmointipaikkaa merkanneet napit taas kytkevät autofiren kahvan neljälle painonapille, sillä Eaglessa voi olla vain yksi konfiguraatio kerrallaan. Muuten Eagle ei eroa Talonista pätkääkään.

Joona Vainio



● ● Suncom Technologies tunkee Thrustmasterin lähes suvereenisti hallitsemille ohjelmoitaville teknotikkumarkkinoille F-15E ”Rapakana” -hävittäjäpommittajan ohjaussauvan muotin mukaan valmistetuilla sauvaohjaimilla. Saimme testiin sarjan kaksi kalleinta: Talonin ja Eaglen.

F-15E-sarjan joystickit

Suncom Technologies USA
Valmistusmaa: Kiina
Maahantuoja: Toptronics Oy, puh. (921) 273 4000
Hinnat: Talon noin 650 mk
Eagle noin 990 mk



CD-pelurin toivomuslista!

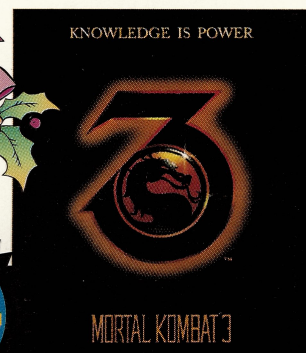
Nyt on aika esittää joulupukille joulun lahjatoiveet. Tässä muutama edullinen pelilahjavinkki, mitä pukinkontista saattaisi aattona löytyä. Ensi hätään saat ne myös Infosta.



Electronic Artsin
CD - klassikot
Alk. 99,-



Alk. 99,-

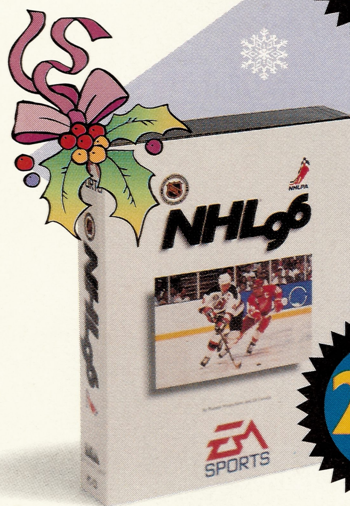


299,-

Väkevää toimintaa räiskyttelyfanaatikoille!

Mortal Kombat III 299,-

Mortal Coil 249,-



299,-

THE DIG

329,-



249,-

Huikea jääkiekkoeepos uusilla joukkueilla, älykkäillä vastustajilla ja lukuisilla eri kuvakulmilla.

NHL'96 299,-

LucasArtsin uusin seikkailu tempaa sinut mukaansa. Selvitä mystinen arvoitus.

The Dig 329,-

INFO

sanura

Info-liikkeet: **Alajärven** Kirjakauppa Ky, puh (966) 557 2229. **Alavus:** Info Alavus, puh (965) 511 1051. **Helsinki:** Kehä-Info Oy Kaarela, puh (90) 534 529. Kehä-Info Ky Pihlajamäki, puh (90) 376 187. **Hyrylän** Kehä-Info Ky, puh (90) 257 495. **Hyvinkää:** Kirja-Koivisto, puh (914) 451 250. **Hämeenlinna:** Info Center, puh (917) 612 1717. **Imatra:** Vuoksen Kirjakauppa Oy, puh (954) 473 1107. **Joensuu:** Info Center Artema, puh (973) 122 330. **Kankaanpään** Kirjakauppa Ky, puh (930) 211 04. **Kauhajoen** Kirjakauppa Ky, puh (963) 231 1426. **Kauhavan** Kirjakauppa Ky, puh (964) 434 0069. **Kauniainen:** Kehä-Info Tmi, puh (90) 505 0075. **Kemijärven** Kirjakauppa Oy, puh (9692) 813 026. **Keravan** Kirja-Info Oy, puh (90) 246 307. **Kiteen** Kirjakauppa Oy, puh (973) 412 144. **Kokkolan** Kirjakauppa Oy, puh (968) 831 8311. **Kotkan** Kirja-Info, puh (952) 147 70. **Kruunupyy:** Info-Shop G&G Ay, puh (968) 834 5367. **Kuhmon** Kirjakauppa Ky, puh (986) 655 0003. **Kurikan** Kirjakauppa Ky, puh (964) 4503220. **Kuusamo:** Koillis-Infot Oy, puh (989) 851 4391. **Kuusankoski:** Kirjasavinen, puh (951) 374 8272. **Lahden** Info-Aleksi Oy, puh (918) 752 3550. **Lappeenranta:** Kirja-Info Lappeenranta, puh. (953) 4513 120. **Lapua:** Herättäjän Kirjakauppa, puh (964) 438 8911. **Lieksan** Kirjakauppa Oy, puh (975) 521 122. **Lohjan** Kirjakauppa, puh (912) 324 150. **Loimaan** Uusi Kirjakauppa Ky, puh (921) 762 2049. **Mikkelin** Kirjakauppa Ky, puh (955) 164 208. **Mynämäen** Kirja- ja Paperikauppa Oy, puh (921) 430 7018. **Mäntän** Kirjakauppa Oy, puh (934) 474 8900. **Naantali:** Kirjakauppa Birgitta Ky, puh (921) 751 633. **Oulaisten** Kirjakauppa Ky, puh (983) 470 012. **Pieksämäki:** Perman Kirja, puh (958) 481 900. **Pori:** Sata-Info, Isolinnankatu 24, puh (939) 633 6053. **Porvoon** Kirjakauppa Oy, puh (915) 580 106. **Raision** Kirja Ky, puh (921) 438 1131. **Rauman** Kirja-Aitta Ky, puh (938) 822 2244. **Riihimäen** Kirjakauppa Ay, puh (914) 732 439. **Rovaniemen** Info-Kirjakauppa, puh (960) 316 616. **Salon** Kirjakauppa, puh (924) 335 111. **Savonlinnan** Kirjakauppa Ky, puh (957) 218 58. **Seinäjoen** Kirjakauppa Oy, puh (964) 423 1242. Info **Siilinjärvi**, puh (971) 425 720. **Simpeleen** Kirjakauppa Ky, puh (954) 437 1113. **Sodankylä:** Keski-Lapin Kirja Oy, puh (9693) 611 1340. **Tampere:** Kirja-Kärkkäinen Oy, puh (931) 223 3660. Koskikeskuksen Tieto-Info Oy, puh (931) 213 4366. **Toijalan** Kirja-Info Oy, puh (937) 542 1105 **Turun** Kansallinen Kirjakauppa Oy, puh (921) 250 2444. **Uusikaupunki:** Kirja-Vakka Ky, puh (922) 841 2150. **Vaasa:** Montinin Kirjakauppa Oy, puh (961) 312 2500. **Valkeakosken** Kirjakeskus Oy (937) 584 5135. **Vammala:** Tyrvään Kirjakauppa Oy, puh (932) 514 3911. **Vantaa:** Kehä-Info Oy Hakunila, puh (90) 876 5259. Kehä-Info Ky Martinlaakso, puh (90) 892 496. **Ylivieska:** Vieskan Kirjakauppa Ky, puh (983) 420 220. **Äänekoski** Kirjakumpu Ky, puh (945) 512 606.

Sonyn uusi menestys?

● ● Kaikilla ei ole varaa nykypelien vaatimaan PC:hen eikä PC-pelien päivitysrumbakaan innosta satunnaista pelaajaa. Tuohon markkinarakoon parin tonnin moderni pelikonsoli sopii erinomaisesti. Nyt siihen rakoon tunkee Sonyn PlayStation.

Kiihottavat kolikkopeli- ja laadukkaat tietokonepelikäännökset tekevät PlayStationista himoittavan koko perheen lahjan. Tyypillinen PlayStationin omistaja on tähän mennessä ilmestyneiden pelien perusteella kolikkopeliluolassa viihtyvä innokas ajopelien pelaaja ja mätkintäpelifanaatikko.



Riski bisnes

PlayStationin sydän on integroitu 32-bittinen 33 MHz:n RISC-prosessori. Pääprosessorin apuna puurtavat lisäksi 66 MHz:n GTE-grafiikkapiiri ja MDEC:ksi kutsuttu tiedon purkaja, joka vastaa muun muassa pakatun videokuvan siirrosta CD:ltä kuvaruudulle. Äänipiiri suoltaa mekkalaa 24 kanavan voimalla. Muistia on käytettävissä niukat neljä megatavua, josta osa (512 kt) on varattu käyttöjärjestelmälle, osa äänille (512 kt).

Sony lupaa laitteelleen melkoista 3D-suorituskykyä: 1,5 miljoonaa pinnoittamatonta ja 500 000 kuvioitua (texture-mapped) polygonia kuulostavat hunajaiselta. Totuus on kuitenkin ainakin toistaiseksi toisenlainen, esimerkiksi Toshinden-mätkinnässä arvioitu polygonimäärä on noin 80 000. Tästä huolimatta tähän mennessä ilmestyneet pelit ovat nopeita, näyttäviä ja sujuvia.

Peliohjain on persoonallinen mutta onneksi toimiva ja hetken totuttelun jälkeen hyvin käteen sopiva. Näppäimiä on sormien ulottuvilla riittävästi eli kymmenen. Pelien tallennus onnistuu näppärästi erillisille muistikorteille. CD-ROM-konsoleja vaivaava tallennustilan puute ei näin äidy ongelmaksi. Hiirtä kaupataan sitä kaipaaville.

Maailman markkinat

Sonyn PlayStation tuli Japanissa kauppoihin yhtä aikaa Segan uuden 32-bittisen Saturn-pelikonsolin kanssa viime vuoden lopulla. Saturnin myyntivaltti oli eittämättä kolikkopeliluolat villinnyt Virtua Fighter, PlayStationin menestystä siivittivät Ridge Racer -ajopeli ja vaikuttava Toshinden 3D-mätkintä.

Yhdysvalloissa ja Euroopassa PlayStation on mennyt kaupaksi huomattavasti kilpakumppaniaan Saturnia paremmin. Syinä tähän ovat olleet sopuisa hinta, sutjakat pelit ja pelitalojen avoin innostus Sonyn superkonsolia kohtaan.

Menestymisen esteeksi saattaa koitua oman maineikkaan talonsisäisen pelintekotiimin puuttuminen. Segalla on legendaarinen AM2-kolikkopeliyksikkö ja Nintendolla Shigeru Miyamoton – Nintendon Carl Barksin – kultainen kosketus. Sony joutuu tukeutumaan maailmanvalloituksessaan vahvoihin pelitaloihin.

Autolla ajan ja turpiin mätkin...

Namcon ensimmäinen PlayStation-käännös **Ridge Racer** on nopea, sujuva, hauska ajopeli, jonka kuvallista antia kurjistaa esikuvastaan selvästi riisuttu väripaletti. Niukka ratavalikoima (käytännössä yksi ainoa rata!) ja yksioikoiset kontrollit tekevät pelistä nopeasti tylsän.

Takaran **Toshinden** ja Namcon **Tekken** ovat vaikuttavia 3D-mätkintöjä. Toshindenissa innostaa upean grafiikan lisäksi ohjaimen takanapeilla tapahtuma sivuttaisliikkuminen. Tekken on huhujen mukaan jopa kolikkopeliesikuvaansakin jouhevampi kokemus.

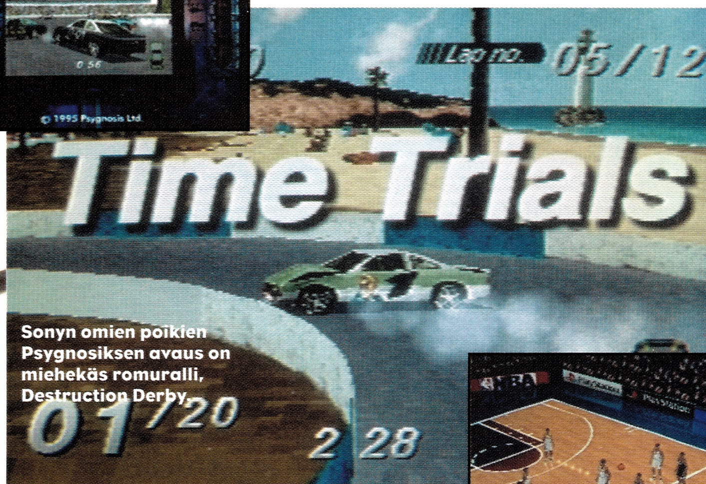
Sonyn ostama Psygnosis luo uskoa futuristisella, komealla ja mukaansatempaavalla **WipEout**-ajopelillä ja takaa todelliset peltienrytistysorgiat **Destruction Derbylla.** Kaksinpelikin onnistuu molemmissa kahden PlayStationin ja linkkikaapelin avulla.

Tasohyppelyistä erikoisin on **Jumping Flash**, jossa hypitään ja pompitaan kolmiulotteisessa söpömaassa. Hypyt ovat kerrostalon korkuisia ja tapahtumia seurataan pomppijan näkövinkkelistä! Jumping Flash on hauska, joskin helppo piristysruiske perinteisten (2D-) tasohyppelyjen seassa.

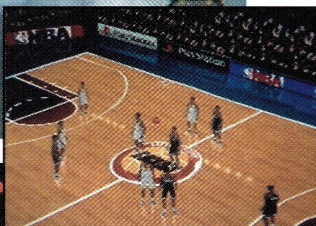
Konsolipelejä kavahtavalle on luvassa koko joukko kehuttuja ja kohuttuja tietokonepelikäännöksiä. **Discworld** ja **Fade to Black** tyydyttävät seikkailunnälkää, **X-COM: UFO Defence**, **Syndicate Worlds** ja **Magic Carpet** tarjoavat toimintapainotteista strategiaa ja strategiapainotteista toimintaa. Ongelmanratkontaa kaipaavat voivat sukeltaa **Lemmingsien** kolmiulotteiseen maailmaan. Ja mitäpä olisi superkonsoli ilman ikiomaa, entistä ehompaa **Doomia.**

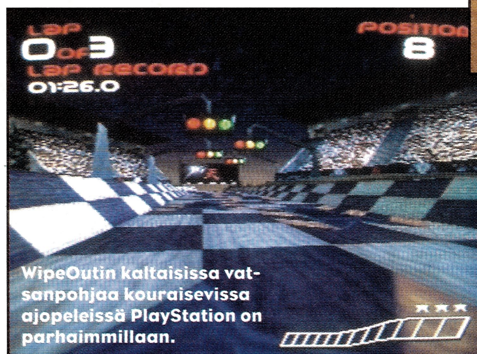


Toshinder ei ainakaan häpeä uusimpienkaan kolikkopelimätkintöjen rinnalla.



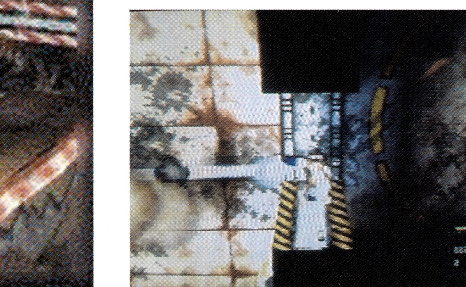
Sonyn omien poikien Psygnosiksen avaus on miehekäs romuralli, Destruction Derby.





WipeOutin kaltaisissa vatsanpohjaa kouraisevissa ajopeleissä PlayStation on parhaimmillaan.





Historian havinaa

Sonyn betamax hävisi aikoinaan suuren videonauhurisodan VHS:lle, mutta Walkman-sarja palautti uskon Sonyn markkinointiin. Biljoonien pelibisneksessä Sony PlayStationeineen on kokematon, mutta vakavasti otettava tulokas. Siilin ja putkimiehen pöksyt tutisevat taatusti.

Vuosia sitten Nintendo ja Sony aloittivat yhteistyön, jonka tarkoituksena oli kehittää CD-asema Nintendon 16-bittiseen Super Nintendo -konsoliin. Kyseisen projektin työnimenä oli enteellisesti PlayStation. Nintendo kuitenkin sanoutui irti suunnitelmasta ja ajautui myöhemmin Silicon Graphicsin himoittavan teknologian pariin.

Sony ei jäänyt suremaan vaan päätti kehittää kokonaan uuden 32-bittisen CD-ROM-pelikonsolin. Huhut laitteen hurjasta suorityskyvystä otettiin innolla vastaan hypeä myyvissä lehdissä. Kahden ensimmäiseksi markkinoille ehtineen superkonsolin Atari Jaguarin ja Trip Hawkinsin 3DO:n ohdakkeinen alkuvauhti käänsi pelifirmojen katseet uuden tulokkaan suuntaan: erittäin monet pelitalot tekevät pelinsä nykyisin PlayStationille ja PC:n CD-ROMille, vieläpä tässä järjestyksessä.

Jo joutui armas aika ja Sony suloinen...

Vuoden loppuun mennessä ilmestyvien pelien lista on vakuuttava: lähes kaikki suuret pelitalot ovat edustettuna. Pelibisneksestä tutut viivästymiset ja ilmestymispäivien taajat siirtymiset ja peruutukset ovat kuitenkin myös Sonyn uutukaisen riesa. Odotetuimpien pelien ilmestymispäivät vaikuttavat kaikkein häilyvimmiltä. Silti joulumarkkinoille on odotettavissa melkoinen PlayStation-pelien buumi.

Sonyn rynnistys pelimarkkinoille vaikuttaa onnistuvan yllättävänkin helposti. Nintendon Ultra64 vaanii kuitenkin jo nurkan takana eikä viihde-elektroniikkajätti Matsushita/Panasonic aio antaa Sonylle kuin hetken hengähdystauon sijoitettuaan 100 miljoonaa dollaria 3DO:n kehittämään uuteen 64-bittiseen M2-teknologiaan. PlayStationin pahin kilpailija ei silti ole yksikään konsoli vaan Windows 95 uusine 3D-grafiikkakortteineen.

JTurunen

Tekniset tiedot

Keskussuoritin on 32-bittinen 33 MHz RISC-prosessori
- johon sisältyvät:
  - Geometry Transfer Engine (GTE)
  - DMA Controller
  - MDEC tiedon purkaja

GPU (Graphics Prosessing Unit)
- kykenee piirtämään ruudulle 180 000 varjostettua ja pintakuvioitua tai 360 000 kuvioimatonta monikulmiota
- vastaa grafiikan piirrosta kuvaruudulle

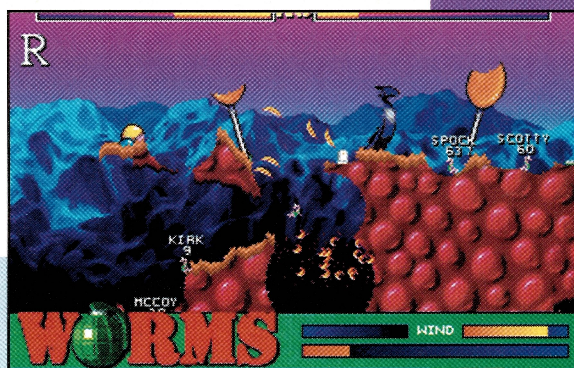
Muisti:
- 2 Mt DRAM päämuisti
- 1 Mt VRAM videolle
- 512 kt RAM äänille
- 512 kt muuta muistia, OS ROM

16-bittinen ääniprosessori
- 24 kanavaa
- ADPCM 44,1 kHz

Resoluutio:
- 256x224-540x480
- 16,8 miljoonaa väriä

Tuplanopeuksinen CD-ROM-asema

Hintatietoja:
- PlayStation, ohjain, demo-CD noin 2000mk
- Muistikortit pelitilanteen yms. tallennukseen 200 mk/kpl
- Lisäohjaimet 245–395 mk
- Hiiri noin 200 mk
- Pelit 349–399 mk
- Linkkikaapeli noin 200 mk





Worms

Team 17/Ocean

Amiga, PC

Team 17:n Worms saattaa olla tämän vuoden musta hevonen, koska hellyttävät pikkumadot, jotka tuhoavat toisiaan singoilla, rypälepommeilla, Uzi-konepistooleilla ja lampailla, onnistuivat jo demon perusteella innostamaan.

Minulla on hyviä ja huonoja ja hyviä ja huonoja uutisia. Ensinnäkin Worms on vihdoinkin ilmestynyt ja tuntuu juuri niin hyvältä peliltä kuin demosta pystyi päättelemään. Ei kuitenkaan yksinpelinä, mikä sinänsä ei ole yllätys. Tietokonetta ei harmita niukka tappio.

Onneksi Worms kaksinpelinä on todella hauska (niin kuin Scorched Earthin ja vastaavien pelaajat voivat arvata). Siksipä onkin käsittämätöntä, miksi Ocean tempaisee Madot markkinoille liian aikaisin, sillä modeemi- ja verkkopeli luvataan vasta tulevassa päivityksessä. Nyt kaksinpeli onnistuu vain samalla koneella.

Todella sääli, koska modeemipelin puute on jotakuinkin ainoa asia, johon Matojen marssi kohti listojen kärkiä voi kaatua.

Nnirvi

Pelit-BBS: WORMECTS.ZIP, 1,4 Mt.

Fighter Duel



Jaegar Software/Philips

PC CD-ROM

Amigalle jo aikoja sitten ilmestynyt Fighter Duel on virkistävä poikkeus mammuttitautia sairastavien lentosimueeposten seassa. Ei kampanjoita, ei videopätkiä, ei tehtävien suunnittelua eikä edes siipimiehiä. Pelin ainoa idea on lentää toisen maailmansodan hävittäjillä kaksinpeliä modeemin tai sarjakaapelin välityksellä. Tekijät ovat keskittyneet lähes pelkästään lentokoneiden mahdollisimman tarkkaan mallintamiseen ja jättäneet kaiken epäolennaisen pois.

Harjoittelemaan toki pääsee eri tasoisia tietokonelentäjiäkin vastaan. Käyttöliittymä on sekin karu valikko, josta määrätään millä korkeudella ja missä tilanteessa aloitetaan. Voitoista, tappioista ja jopa osuneiden luotien määrästä pidetään tilastoa.

Lentokoneet tosiaan tuntuvat käyttäytyvän poikkeuksellisen oikean oloisesti. Sakkaukset, spinnit ja vastaavat simun pelistä erottavat asiat ovat mukana. Tuntuma lentämisestä siirtyy ruudulta tikulle. SVGA-grafiikalla peli pyöri vähän hitaammallakin koneella yllättävän nopeasti, ottaen huomioon että lentokoneet, mittaristo ja maasto on tehty kerta kaikkiaan hävyttömän kauniiksi. Paha sanoa miten tällainen yhden asian suppea simu pärjää. Pikaisen kokeilun jälkeen tämä houkutteli ainakin minua.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS: FDDEM10A-B.ZIP, yhteensä 2,8 Mt.

Timegate

Infogrames

PC CD-ROM

William Tibbs joutuu ajassa taaksepäin aina keskiaikaan asti taistelemaan pahaa vastaan, jottei hänen morsmaikultaan lähde henki. Demon perusteella Timegate, epävirallinen Alone on The Dark 4, kuuluu sarjaan "pelienginet, jotka eivät kuole eivätkä kehity".

Aikaportti edustaa siis edelleen seikkailupeliä, jossa kauniiden taustojen päällä mekkaloivat animoidut vektoriukot. Sankaripolygoni liikkuu edelleen kursorinappuloilla, taistelussa edelleen viuhtoo ohi, koska ei osaa kääntyä vihollista kohti, vaikka joka Alonen kohdalla kaikki siitä ovat valittaneet, ja vaikka inventaario/toimintavalikko näyttää tarjoavan enemmän optioita, ei se myöskään toimi yhtä sulavasti kuin aiemmin. Bittipinnoitetut vekkulit ja kekkulit eivät hirveästi miellyttäneet silmiäni. No, tuttuun tapaan poltin hermoratani jo demon tappeluosuuksissa.

Toivottavasti pelissä on sitten sitä jotain, sillä demon perusteella Infogrames on valitettavasti jäänyt polkemaan paikoilleen.

Nnirvi

Pelit-BBS: ei demoa.







The Elder Scrolls: Daggerfall

Bethesda Software/U.S. Gold

PC CD-ROM

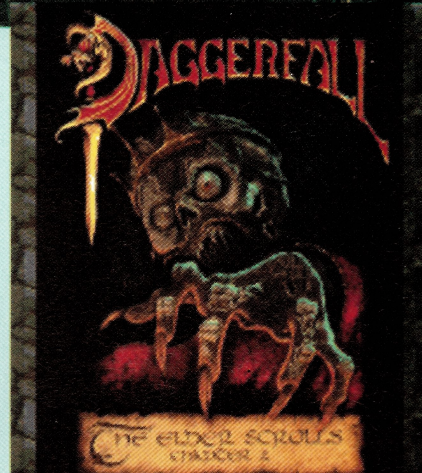
The Elder Scrolls: Arena oli suht hauska ja etenkin kehityskelpoinen roolipeli, jonka Computer Gaming World -lehti jopa valitsi vuoden roolipeliksi. Se oli kyllä vikapisto. Sai aika sitkeä pelaaja olla, jos itseään toistavan Arenan pystyi loppuun asti kahlaamaan.

Eikä tunnu olevan Daggerfallistakaan Underworldien kaatajaksi. Vaikka demo onkin varhainen, sen hidas ja tylsännäköinen grafiikkasysteemi (joka häviää Terminator: Future Shockille) ei ole lupaava. Koko Daggerfall kyllä pyhästi lupaa korjata Arenan puutteellisuudet, mutta ainakaan demossa se ei heijastu. En löytänyt tylsän ympäristön lisäksi kuin ylivoimaisia hirviöitä, ja edelleenkään ei saa nukkua missä haluaa.

Demoa ei muuten kannata imuroida, jollei pöydällä potki reipas kone: pelkkä demo vaatii 16 megaa muistia ja 50 megaa kiintolevytilaa. Lopullinen peli luvataan kyllä optimoida paremmin.

Nnirvi

Pelit-BBS: DFDMD101–105.ZIP, DFDMD201–104.ZIP yhteensä 9,5 Mt.





Cybermage

Origin/Electronic Arts

PC CD-ROM

Doom-klooneja on maailma täynnä ja ilma alkaa hiljalleen tihentyä Quaken odottelun ympärillä, mutta silti jotkut jaksavat tunkea osingolle. Merkittäväksi asian tekee tällä kertaa se, että kyseessä on Origin.

Cybermage on silkka Doom-klooni, mutta jälleen kerran Origin osoittaa, että se hallitsee niin pelintekemisen kuin Pentiumien myynninedistämisen. Näyttävin SVGA-tarkkuus onkin silkkaa tehokonekamaa, mutta uskokaa pois – sen arvoista.

Paraskaan toteutus ei kuitenkaan jaksaisi innostaa liian doomailun jälkeen ellei Cybermagessa olisi tarpeeksi omaa ideaa. Pelin aseistus jakautuu perinteisiin tykkeihin, ja näiden lisäksi erilaisiin psyykeaseisiin. Jälkimmäisiin lukeutuu kymmenkunta loitsua, joita taiotaan joko ulkomuistista tai erilaisista artifakteista. Loitsut opitaan jännästi törmäämällä vastapuolen heittämään vihamieliseen loitsuun.



Lisäpontta pelille antaa esineiden keräily ja käyttäminen muuhunkin kuin hirviöntappoon, vihollisörkkien puhuminen, monipuolinen viholliskanta ja kuolleiden sielujen haalinta.

Henkilökohtaisesti en odottanut mitään maatamullistavaa CyberMagelta, mutta jo demo oli niin addiktiivinen, että se tuli väännettyä läpi pikavauhdilla.

Ossi Mäntylahti

Pelit-BBS: Ei demoa.

HYVÄÄ JOULUA TRIOSOFTISTA KÄSIN

TRIOSOFT 10 VUOTTA

Joulu tuo juhlista jaloin. Taas täällä vieraanamme ja pukinkontti sullotaan täyteen tietokoneaiheisia lahjoja. Mikäs on täyttäessä, kun tarjouksia on ja paljon. Tutki tästä ja tilaa sukkelasti. Samalla toivotamme hauskaa ja onnellista uuttakin vuotta.

JOULUN SUPERIT:

11th Hour CDROM **295,-**
Allied General CDROM **280,-**
Battle Isle 3 CDROM **299,-**
Darker CDROM **250,-** PC 3.5" **220,-**
Destruction Derby CDROM **280,-**
The Dig CDROM **299,-**
EF 2000 CDROM **280,-**
FORMULA 1 GP II CDROM - odotettavissa 15.12. **280,-**
Gabriel Knight II CDROM - odotettavissa 18.12. **299,-**
Heart of Darkness CDROM **299,-**
Police Quest Swat CDROM **279,-**
Rebel Assault II CDROM **320,-**
Silent Steel CDROM **269,-**
Wing Commander IV CDROM - odotettavissa 15.12. **369,-**
Wipeout CDROM **299,-**
Worms CDROM **250,-** PC 3.5" **195,-** Amiga **180,-**
Z CDROM **229,-** PC 3.5" **180,-**
Zone Raiders CDROM **249,-**

Muutama näistä peleistä on ilmoitettu ilmestyviksi vasta juuri ennen joulua. Varaus kannattaa kuitenkin tehdä ajoissa.

Screen Beat

- ja laadukas äänentoisto ei ole kaiuttimista kiinni

SB 203/ aktiivi-passiivi 139,-
SB 255 199,-
Pro 50 295,- Pro 70 580,-
Sub 50 - monitorin alle 580,-

Pro- ja Sub-mallit ovat aktiivikaiuttimia ja niissä on hyväksytty virtalähde.

AMIGA

Andre Agassi Centre Court Tennis	220,-
Cannon Fodder II	240,-
Championship Manager 2	265,-
Colonization	250,-
Crystal Dragon	150,-
Embryo	150,-
Eye of the Beholder	145,-
Eye of the Beholder II	145,-
Flight of the Amazon Queen	240,-
Football Glory	195,-
Kingpin	139,-
Player Manager 2	149,-
Premier Manager 3	220,-
Roadkill	220,-
Secret of Monkey Island II	145,-
Sensible Golf	220,-
Shadow Fighter	220,-
Soccer Stars World Cup	20,-
Super Skidmarks	240,-
Super Street Fighter II	220,-
Temptris	95,-
Theme Park	265,-
Tiny Troops	240,-
Ufo	240,-
Ultimate Soccer Manager	220,-

Amiga 1200:lle

Aladdin	220,-
Alien Breed 3 D	220,-
Blootnet	280,-
Coala	280,-
Dungeon Master II	265,-
Fears	220,-
Guardian	280,-
NBA Jam Tournament Edition	265,-
Pinball Illusions	265,-
Premier Manager 3	240,-
Sim City 2000	265,-
Super Stardust	220,-
Super Street Fighter II	265,-
UFO	280,-
Uusi erä CD32-pelejä	vain 99,-/149,-

Saatavana myös paljon muita A1200- ja CD32-pelejä.

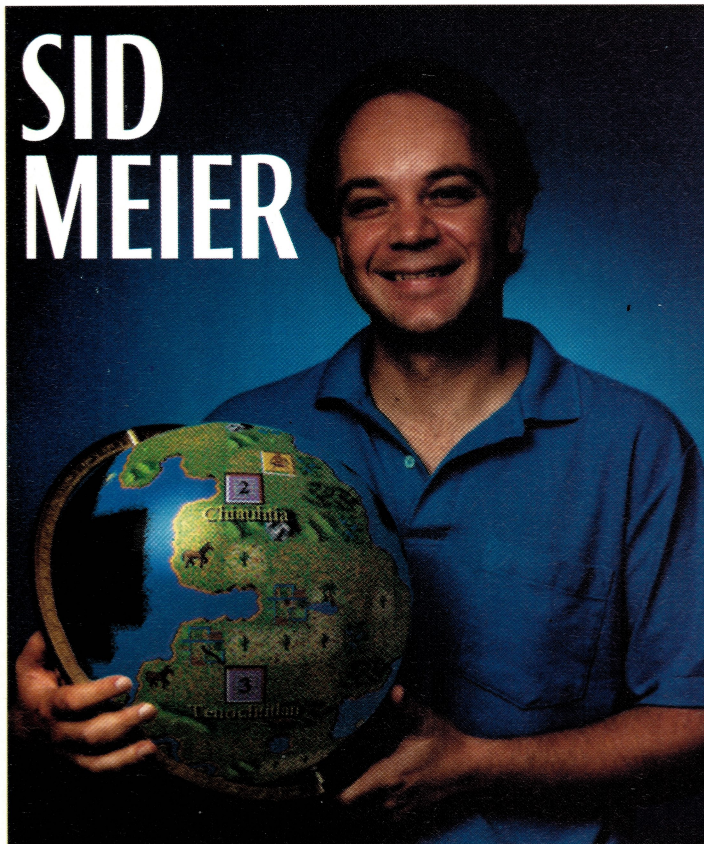
PC - Pelit 3.5"

Colonization	280,-
Discworld	300,-
Dungeon Master II	295,-
Jagged Alliance	260,-
Panzer General	300,-
Pinball Illusions	249,-
Player Manager 2	195,-
Premier Manager 3	240,-
Psycho Pinball	280,-
Sensible Golf	220,-
Simon the Sorcerer II	265,-
Slipstream 5000	250,-
Terminator Future Shock	260,-
Tie Fighter	320,-
Tie Fighter Data: Defender of Empire	180,-
Tiny Troops	240,-

CD-ROM parhaimmistoa:

Absolute Zero	280,-
Actua Soccer	300,-
AD & D Collector's Edition	350,-
AC & D Masterpieces	330,-
Aliens	300,-
Alone in the Dark III	295,-
Anvil of Dawn	299,-
Apache Longbow	295,-
Arc of Doom	220,-
Ascendendy	295,-
Barbie Magical House	260,-
Battle Beast	265,-
Battle Isle 2 + Titan Legacy	300,-
Battle Isle 3	295,-
Blown Away	295,-
Braindead 13	319,-
Burncycle	300,-
Caesar II	249,-
Championship Manager 2	295,-
Civilization Network	319,-
Command & Conquer	299,-
Crusader - No Remorse	319,-
Cyderjudas	319,-
D-Day: America Invades	300,-
D-Day: America Invades	300,-
Daggerfall - Elder Scrolls II	350,-
Darker	295,-
Definitive Wargames Collection	350,-
Dust	280,-
Empire Deluxe II	330,-
Endorfun	220,-
Fade to Black	350,-
Fatal Racing	249,-
FIFA '96	319,-
Flight Simulator 5.1	320,-
Flight Unlimited	299,-
Football Ltd	319,-
FX Fighter	300,-
Hellfire Zone	295,-
Heroes of Might&Magic	280,-
Hexen-Beyond Heretic	299,-
Island Casino	250,-
Jagged Alliance	300,-
King's Quest 7	300,-
Larry Collection	280,-
Last Blitzkrieg	319,-
Lemmings 3D	299,-
Loadstar	260,-
Lucasarts Archives	295,-
Magic Carpet 2	330,-
Masters of Golf	150,-
Mechwarrior II	295,-
Mission Critical	280,-
Mortal Coil	249,-
Mortal Kombat 3	299,-
Motor City	295,-
Music Workshop	220,-
My First Amazing Dictionary	295,-
My First Encyclopedia	295,-
Navy Strike	300,-
NBA Jam Tournament Edition	350,-
Need for Speed	330,-
NHL '96	295,-
Night Owl 16	220,-
Night Owl Games III	129,-
Panic at the Park	295,-
PGA '96	330,-
Phantasmagoria	299,-
Pitfall (Win '95)	300,-
Player Manager 2	280,-
Police Quest Collection	300,-
Power Corruption & Lies	280,-
Primal Rage	295,-
Psycho Pinball	280,-
Raven Project	300,-
Red Ghost	330,-
Riddle of Master Lu	299,-
Riddle of the Runes	220,-
Road Warrior - Quarantine II	250,-
Rock & Roll Your Own	295,-
Screamer	250,-
Sea Legends	269,-
Sensible Golf	269,-
Shannara	319,-
Shell Shock	295,-
Sim City 2000 Extra Levels	195,-
Simon the Sorcerer II	295,-
Slipstream 5000	250,-
Space Quest VI	249,-
Star Trek - The Next Generation	299,-
Steel Panthers	319,-
Stonekeep	330,-
SU-27 Flanker (Win '95)	330,-
Supreme Warrior	319,-
Tek War	319,-
Terminator Future Chock	295,-
This Means War	280,-
Tie Fighter Collector´s Edition	320,-
Tie Fighter Colloector's Pack	320,-
Tilt	239,-
Tiny Troops	280,-
T- Mek	260,-
Total Distortion	295,-

Sivilisaatioita ja magiaa



Sid Meier tuskin on kenellekään tuntematon, MicroProsen toinen perustaja on vastuussa peleistä, joihin aika ei pysty. Viimeistään Civilizationin myötä nimi juuttui lopullisesti pelaajien mieliin, vaikka hän niitti mainetta jo sitä ennen muun muassa Railroad Tycoonilla, Piratesilla ja F-15 Strike Eaglella. Civilization kuitenkin nosti miehen sarjaan, jossa nimeä käytetään markkinoinnissa: tulossa on Sid Meier's CivNet.

Nykyään Sid Meier työskentelee MicroProsen pelintekopuolen johtajana MicroProsen studioilla Hunt Valleyssä Marylandissa Yhdysvalloissa. Meidän piti tavata hänet ECTS-messuilla Lontoossa, mutta herra teki pahemmanlaatuisen katoamistempun, kuten lehdessä 8/95 kerroimme. Saimme kuitenkin faksihaastattelun monen mutkan kautta, ja kysymykset ovat Pelit-BBS:n käyttäjiltä. Take it away, Sid.

Kuinka luot pelisi, suunnittelemalla ne yksityiskohdittain etukäteen ja sitten ohjelmoimalla, vai ohjelmoimalla sitä mukaa kun ideoita tulee?

"Useimmiten suunnittelen pelin ensin ja sitten alan ohjelmoida. Ei kuitenkaan ole olemassa tarkkaa tapaa, miten ohjelmoin ja suunnittelen pelejä. Usein työstän montaa eri projektia yhtä aikaa. Saatan kuluttaa enemmän aikaa yhdessä projektissa ja panna toiset lepäämään siksi aikaa, ja sitten puolen vuoden kuluttua jatkaa lepovuorossa olevien kanssa."

Tuleeko lisää Civilizationeita ja Colonizationeita?

"Juuri nyt teemme monen pelaajan versiota Civilizationista. Uuden version nimi on Sid Meier's CivNet, ja siitä tulee Windows-peli, jossa on kaksinpeli modeemilla, paikallisverkossa, vuorotellen ja internetissä."

Entäpä Civilizationin päivittäminen yksityiskohtaisemmaksi?

"Olemme tekemässä Windows 95 -peliä nimeltä Civilization 2000, jossa on parannetun pelaamisen lisäksi enemmän teknologiaa, yksiköitä ja Maailman ihmeitä, parempi kauppareittisysteemi ja laajennettu diplomatia.

Olemme myös lisänneet kuudennen vaikeustason – divinity-tason, koska Civ-fanit ovat kirjoittaneet minulle ja vaatimalla vaatineet jotakin haastavampaa kuin emperor-taso."

Mikä on mielestäsi paras pelisi? Pelaatko itse pelejä?

"Suosikkini "Sid"-peleistä on Civilization, koska peli on lähellä sitä, mitä alun perin suunnittelin. Pidän kaikenlaisten tietokonepelien pelaamisesta, myös niiden, jotka olen itse tehnyt."

Mikä on suosikkipelisi?

"New World Computingin Empire."

Olet ollut mukana jo pitkän aikaa. Kuinka alun perin tulit mukaan?

"Opiskelin tietojenkäsittelyä Michiganin yliopistossa ja pidin pelaamisesta, joten yhdistin kaksi intohimoani: koodaamisen ja pelaamisen."

Mitä ajattelet tulevaisuudesta? Uskotko virtuaalitodellisuuteen? Siirrytkö Windows 95:een? Teetkö vielä lentosimulaattoreita?

"Seuraavan kolmen–viiden vuoden kuluessa monen pelaajan pelien merkitys tulee kasvamaan uskomattoman paljon. Virtuaalitodellisuus on mielenkiintoinen konsepti ja alan kehitys on ollut hämmästyttävää. Tällä hetkellä teen Magic: The Gatheringia ja Sid Meier's CivNetiä Win95:lle."

Kerro hiukan seuraavasta projektistasi.

"Teen parhaillaan uutta seikkailua, joka perustuu Magic: The Gathering -korttipeliin, joka on myynyt yli miljardi korttia ympäri maailmaa. Tietokonepelissä ihmiset pelaavat tietokonevastustajien kanssa tarkoituksenaan saada haltuunsa lisää kortteja tietokonepakkaansa, ja tietokonevastustajat on luotu Magic: The Gathering -korttien pohjalta. Peliin tulee myös itsenäinen kaksintaisteluosa, jossa voi haastaa tietokoneen kaksintaisteluun ilman että pelin seikkailuosuus tulee tielle."

Tuija Lindén

Sid Meierin Pelit

- Hellcat Ace ■ Spitfire Ace
- Red Storm Rising
- F-15 Strike Eagle
- Covert Action ■ Silent Service
- Pirates! ■ Railroad Tycoon
- Civilization ■ Colonization

CivNet

MicroProse
PC Windows 3.1 ja '95 CD-ROM
Versio: 1.02 beta
Minimi: 486/33, 8 Mt (arvio)
Äänituki: Windows-yhteensopivat äänikortit
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 32 Mt (täysi installointi)
Moninpeli: vuorottelu, modeemi, nollakaapeli, IPX-verkko, internet
Testattu: 486/66, 16 Mt, Windows 3.11, SB16

Joukko uudisasukkaita etsii paikkaa kaupungille, josta leviävän kulttuurin loisto aikanaan tulee himmentämään myyttisten suurkaupunkien Rooman, Alexandrian ja Nakkilan himmeän tuikkeen. Tai sitten sen alkeellinen teknologia naurattaa arkeologeja vielä tuhansien vuosien kuluttua.

MicroProsen CivNet alkaa kivikaudesta ja loppuu ihmiskunnan muuttoon avaruuteen, tuohon käymättömistä korpimaista vihoviimeiseen. (Uusinta kaikkien aikojen ensimmäisestä Pelit-lehdestä vuodelta -92). Tällä kertaa myös muita ihmisiä vastaan.

Civilization ei teoriassa esittelyjä tarvitse: Sid Meierin strategiapeli kansakunnan kehittämisestä julkaistiin vuoden -91 lopussa, ja vuosien saatossa sen hohto ei ole himmennyt pätkääkään. Civin sytyttämää soihtua ovat kunnialla kantaneet muun muassa Colonization ja Master of Magic. Toisaalta koska pelihampaansa multimediocre-romppuihin teroittaneelle voi Civ olla tuntematon, kerrotaanpa sittenkin vähän perusteita.

Civissä otetaan hallintaan joukko kehittymättömiä paimentolaisia. Sitten perustetaan ensimmäinen kaupunki ja aloitetaan laajeneminen. Kaupungit tuottavat tietoa, ruokaa, tuotantoa ja kauppaa. Kun ruokaa jää tarpeeksi yli, kaupunki kasvaa. Tuotantoa tarvitaan rakentamisessa, sillä tokihan kaupungit vaativat kirjaston, vesijohdon, viljasiilon, ydinvoimalan, ja erilaisia sotilasyksiköitäkin täytyy pakertaa. Kaikki maksaa tietyn määrän tuotantoyksiköitä.

Vaan eipä lukutaidoton Pentti Perämetsäläinen mitään kirjastoja rakenna. Kehittyvän kansakunnan pitää ensin panostaa tieteeseen, jotta saadaan kehitettyä vaikka pyörä, yleinen kenttä-

Civiilipalveluksessa



teoria, rituaalihautaus, maanviljely tai edes lukutaito. Kukin siis maksaa tietyn määrän tietoa.

Eikä siinä vielä kaikki: yhteiskuntamuotokin pitää valita. Yksinvaltiaan valtakunta ei hirveästi tuota, mutta tekee mitä käsketään, kun taas demokratian hyöty mitataan rahassa, mutta mitään ei saa aikaiseksi ilman lupaa.

Ja pinon päällimmäisenä pitää vielä pysyä diplomaattisissa väleissä naapurin kanssa, tai sitten sotia. Nekin ovat taiteenlajeja sinänsä.

Alkuperäisessä Civissä oli tuolle kaukaiselle ajalle niin tyypillinen vika: se ei tue moninpeliä, ei sitten missään muodossa.



Uusi tuleminen?

Jotenkin olen saanut käsityksen, että ihmiset odottavat CivNetin olevan jonkinnäköinen Civilizationin kohennettu painos. Sitä se ei ole, se on Civilization, johon on lisätty kaikki mahdolliset moninpelimahdollisuudet ja karttaeditori.

CivNet näyttää kuulemma aiemmin ilmestyneeltä Civilization For Windowsilta, kertovat akkunaversioon tutustuneet. Niin karun näköinen ei Civnet ole kuin alkuperäinen Civilization, mutta grafiikan ja äänen huikaisevaa juhlaa se ei edelleenkään ole. Vähän sääli. Vaikka moninpelin lisääminen olikin se CivNetin pääpointti, samalla vaivalla olisi voinut vetää grafiikan ja äänet uusiksi. Jos Gary Grigsbykin antaa periksi, niin kyllä Sid Meierkin voisi...

Kansat kansoja vastaan

CivNet yhdistää kaukaisetkin kansakunnat jotakuinkin kaikilla moninpelimahdollisuuksilla, aina saman koneen jakamisesta internettiin. Valitettavasti moninpelin testaaminen jysähti pahasti karille, kun ainoastaan yksi moninpelikelpoiseen koneeseen pultattu romppuasema suostui lukemaan MicroProsen toimittaman CD-R-levyn.

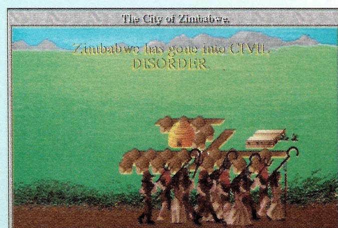
Positiivista on ainakin se, että yksi peli näyttäisi riittävän: täysin installoitu CivNet ei rompun puutteesta valita. Kaksi sivilisaatiota voi sivistää toisiaan joko saman koneen ääressä, nollakaapelin kautta tai modeemilla. Lähiverkossa joka kansaa voi ohjastaa ihminen.

Internet-peluu toimii mielenkiintoisesti. Internet-yhteys käyttää vaikka WinSockia tai Win95:n sisäänrakennettua TCP/IP-tukea, ja pitää kirjaa pelaajien IP-osoitteista. Hän ken ensiksi pistää pelin pyörimään on host, ja muut voivat sitten surffata sisään.

Lähinnä jenkeille tarkoitettuja lienevät Game Connection- ja Total Entertainment Network -optiot.

Koska Civilization ei ihmistä vastaan voi ainakaan tylsempää olla kuin tietokonetta vastaan, ja tietokonettakin vastaan CivNet on yhtä pakkopeluuta aiheuttava kokemus kuin ennenkin, voi CivNetille ennustaa kirkasta tulevaisuutta ilman sen suurempia riskejä.

Nnirvi







Siitä se kansakunta kasvaa.





Vastaus lähtee kuin atsteekin hyllyltä.

Steel Panthers

SSI/Mindscape
PC CD-ROM
Versio: 1.1 (päivitetty, STEELV11.ZIP)
Minimi: 486/33, 8 Mt RAM (480 kt perus, 6 Mt XMS), SVGA, CD-ROM 300 kt/s, hiiri
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape, PAS, Roland RAP-10, Wavejammer, ES688
Ohjaus: H
Kiintolevy: 6–30 Mt
Moninpeli: e-mail
Testattu: 486 DX4/100, 16 Mt RAM, Diamond Stealth 64, SB 16, CD-ROM 300 kt/s

STEEL PANTHERS

Ne jyrää meitin!

Suurin osa meistä rumemman sukupuolen pelaajista on pikkupoikana käynyt toisen maailmansodan uusiksi pikkusotilaiden ja pienoismallien kanssa. Korkeajännityksestä opittujen sodan ratkaisutaisteluiden rekonstruointi vaati mielikuvitusta, kun tyynyt, huovat ja huonekalut muuttuivat Normandian rannoiksi ja hiekkalaatikko El Alameiniksi. ”Donnerwetter”, huutaa 1:72-mittakaavan konkari nähdessään Steel Panthersin ja luopuu viimeinkin Airfix-kokoelmastaan.

SSI:n strategiapeli Panzer General SVGA-grafiikkoineen ja roolipelimäisine elementteineen oli jättimenestys, ja SSI on läksynsä oppinut. Strategiapelien käsitteen Gary Grigsbyn suunnittelema Steel Panthers on taktisen mittakaavan vuoropohjainen sotastrategia, joka on kuin virtuaaliversio lapsuuden taistelutantereista (mutta ilman Tuomiopäivän asetta, miehiä niellyttä ”pölynimuria”).

The Miracle of Kannas

Steel Panthersin on vaatimattomasti kasattu koko toisen maailmansodan maataistelut kaikkien merkittävien osapuolten näkövinkkelistä Euroopassa, Afrikassa ja Tyynellämerellä. Saksan, Ison-Britannian, Neuvostoliiton ja Yhdysvaltojen lisäksi komentamaan pääsee myös pienempien maiden armeijoita, kuten Suomen tai Norjan. Mittakaava on taktinen, eli kentällä liikutetaan yksittäisiä tankkeja sekä jalkaväkeä pieninä joukkueina. Suuri sota käsitellään maanläheisesti pienellä alueella ja lyhyinä yksittäisinä taisteluina.

Steel Panthersista löytyy niin valmiita yksittäisiä taisteluita, skenaarioita tyyliin Ranskan läpiajo 1940, kuin mahdollisuus pelata koko sota läpi valtavana jättikampanjana satunnaistaisteluineen. Roolipelin makua antavat skeenarioissa ja jättikampanjassa valittavat ydinjoukot, jotka pysyvät mukana taistelusta toiseen ja menestyksestä riippuen keräävät kokemusta. Lisäksi jokaista yksittäistä taistelua varten saa vaihtelevan määrän tukijoukkoja, jotka eivät siirry seuraavaan taisteluun.

Pelattava ei lopu valmiisiin taisteluihin. Taistelugeneraattorille syötetään mitkä maat taistelevat, millä kalustolla, missä maastossa ja millaisessa tehtävässä, ja kone rakentaa uuden sattumanvaraisen tehtävän. SSI:n vastustuksesta huolimatta Grigsby sai tungettua mukaan tehtäväeditorin, jolla kaiken aina maastoa myöten saa muokattua makunsa mukaan. Editoria toivottavasti päivitetään jatkossa, koska tällaisenaan siinä on muutamia älyttömyyksiä ja toimivuuskin on epävarmaa.

The Raate Road

Grigsbyn tassunjälki näkyy Steel Panthersissa: kaikki vähänkin merkittävät ja harvinaisemmatkin maasodassa käytetyt aseet on mallinnettu. Esimerkiksi suomalainen jalkaväki siirtyy taisteluun Saab-kuorma-autoilla, ampuu Lahti-konekivääreillä ja tuhoaa tankit kasapanoksilla. Jokaisesta yksiköstä kerrotaan sen aseistus, nopeus, panssarointi, kokemus, moraali, ammusten rähjähdys- ja läpäisykyky sekä kantama. Vähänkään aiheesta kiinnostunut uppoutuu herkästi plaraamaan aseluetteloiden valtavaa tietomäärää kuvineen.

Taistelusysteemi näyttää ensisilmäyksellä kauniilla grafiikalla kuorrutetulta perinteiseltä heksapohjaiselta strategialta. Vanhanaikaisuudesta ei silti ole tietoakaan, sillä vuorojen eteneminen poikkeaa radikaalisti tavanomaisesta tuli- ja liikkumisvaiheisiin jaetusta tyylistä. Teräspanttereissa vuoro etenee huomattavasti yksinkertaisemmin. Vuoron alussa tykistö ja lentokoneet iskevät edellisillä vuoroilla annettuihin kohteisiin, tarkkuuden riippuessa siitä, onko kohteita antavalla yksiköllä näköyhteyttä kohteeseen ja onko kyseinen yksikkö joutunut taistelukosketukseen. Tämän jälkeen seuraa itse käskytys, jossa liikkuminen, kohteiden määrittely ja ampuminen on sulautettu samaan vaiheeseen.

Otetaanpa esimerkki. Kranaatinheitin ampuu savupanoksen tankin ja hyökkäävän sissiryhmän väliin, sissit siirtyvät savun suojassa tankin taakse, räjäyttävät kasapanoksen ja juoksevat takaisin maaston suojaan. Läheinen kk-pesäke pitää naapurin matalana, jottei sissejä lahdata matkalla.

Vielä paremmaksi systeemin tekee se, ettei yhtä yksikköä tarvitse liikuttaa kokonaan kerralla, vaan eri yksiköt voidaan laittaa vuoronperään liikkumaan vaikka vain muutaman metrin kerrallaan. Taistelu etenee huomattavasti tavallista aidomman tuntuisesti. Pienenä pettymyksenä vastapuolet joutuvat kuitenkin siirtämään joukkojaan vuoronperään: samanaikainen käskyttäminen olisi tehnyt systeemistä vieläkin paremman.

Osumiseen vaikuttaa moni asia. Täysillä kaahaavan tankin osumatarkkuus ei tietenkään ole sama kuin asemastaan pitkään samaa kohdetta seuranneella tankilla, ja liikkuvaan maaliin on vaikeampi osua. Yksikön reagointietäisyyttä muuttamalla voi rakentaa väijytyksiä, jolloin ammutaan vasta kun vihollisen virtuaalisilmänmunat näkyvät, sen sijaan että räiskitään jo kilometrin päästä. Tottakai vihollisen pitää näkyäkin, ja Line-of-Sightiin vaikuttaa liikkumisen ja maaston lisäksi esimerkiksi räjähdysten aiheuttama savu, tulipalot ja jopa aseiden laukomisesta syntyvä savu.



Halutessaan voi upseerit ja ryhmänjohtajat nimetä uusiksi.


Afrika Korps.



Hamburger Hill: britit Ranskasta häätänyt Wehrmacht pääsee palkinnoksi yrittämään maihinnousua Englantiin. Tällä kukkulalla oli harvinaisen vahva kasautuma brittejä, joita saksalaiset yrittivät häätää 280 mm laivatykkikeskityksillä. Kuten näkyy, ikävänä yllätyksenä saksalaiset tankit eivät pysty kuin lommottamaan brittien Matildoja, joten mosurit joutuvat töihin.



Miinakenttiin jämähtää huonolla tuurilla koko joukkue.

Ajoneuvoja ammuttaessa otetaan huomioon etäisyys, aseen kaliiberi, ammuksen teho ja mistä suunnasta tankkiin osuu. Esimerkiksi alkupään saksalaistankit saavat paukutella T-34:sta edestäpäin niin paljon kuin lystää ja ammukset vaan kimpoilevat, mutta kun kiertää sen taakse, on ainakin jonkinnäköiset mahdollisuudet tappoon. Saksalaisten 88-millisen IT-tykin legendaarisen maineen syy selviä todella kouriintuntuvasti.

Otanhan minä jalustan

On aika luonnollista, että sotilaiden taisteluhalu tippuu jos joku ampuu kohti, jos viereinen tankki räjähtää tai ympärillä oleva metsä on ilmiliekeissä. Taistelumoraalin tippuessa yksiköiden kyky toimia heikkenee tai lamaantuu täysin, pahimmillaan miehet jättävät aseensa ja lähtevät pakosalle.

Joukkojen moraaliin ja tehokkuuteen vaikuttaa myös sen komentajan kyvyt, sillä upseerit voivat yrittää palauttaa kovia kokeneiden joukkojen taistelutahtoa. Jopa jokaisella ryhmällä on ryhmänjohtajansa. Taisteluiden edetessä sekä upseerit että miehistö parantavat osaamistaan kasvaneen kokemuksen myötä, ja heidän tapoistaan pidetään kirjaa.

Eri maiden sotilaat eivät suinkaan taistele samalla innolla. Japanilaiset eivät antaudu tai pakene koskaan, kun taas venäläisten moraali rapistuu pienimmistäkin takaiskuista. Aikakin vaikuttaa, joten vuoden 1940 kovatahtoinen saksalainen on vuonna 1945 korvattu heikkohermoisilla vanhuksilla ja koulupojilla. Aikaa myöten myös aseet muuttuvat tehokkaammiksi, joten sodan alun tankit ovat aivan eri vehkeitä kuin sodan lopun teräshirviöt. Voimme paukuttaa muuten rintaa sillä, että suomalaiset suksijoukot ovat pelin ylivoimaisesti taitavinta jalkaväkeä: yksi fenno vastaa pelissä vähintään kymmentä ryssää.

Ei saa jäädä tuleen makaamaan

Monimutkaiselta kuulostava taistelusysteemi on lähes yhtä helppo hallita kuin Command & Conquer, kiitos näppärän käyttöliittymän, jossa kaikki komennot ovat selkeästi ruudun laidassa. Syytä onkin, koska mukana tuleva manuaali on sekava, osittain puutteellinen ja käy läpi pelin toiminnot turhan ylimalkaisesti. Osan joukoista voi laittaa joko kokonaan tai väliaikaisesti tietokoneen ohjaukseen, jos haluaa itse vaikka vain yhden joukkueen komennettavaksi.

Strategiapeliksi Steel Panthers on harvinaisen messevän näköinen ja -kuuloinen. Eri aseet päästävät erilaisia aidon kuuloisia ääniä, tankit näyttävät tankeilta eivätkä symboleilta, niiden tornit kääntyvät, ammukset pölähtelevät maastossa ja taistelukenttä muuttuu tuliseksi ja savuiseksi kraaterihelvetiksi.

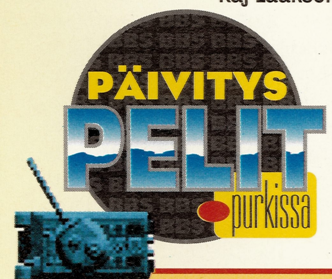
Kovin paljon moitittavaa en kaivelemallakaan löydä. Tekoäly pätkii välillä kun kone ampuu vieressä olevan tankin sijasta mieluummin kilometrin päässä olevaa jalkaväkeä. Illuusion vastuksesta kone silti antaa ja osaa käyttää maastoa, tehdä kunnon väijytyksiä ja toimia tilanteeseen nähden uskottavasti. Suurin puute lienee tankkien kykenemättömyys rynnäköidä kunnolla jalkaväkeä vastaan.

Talvi- ja jatkosodan pelaamista haittaa se, että sen voi käydä vain erillisinä, itsetehtyinä taisteluina. Ongelma on myös se, että Suomen käytettävissä oleva kalusto on turhan niukka: pelkät Renault-35:t tankkeina ja lentokoneita ei laisinkaan. Pantteriin kuitenkin varmasti tulee leegio editoreita, jolla virheen saanee korjattua.

Pikkuasioista on kuitenkin turha niuhottaa kun peli muuten on niin tasapainoinen yhdistelmä näyttävyyttä, historiallista tarkkuutta ja helposti hallittavaa pelattavuutta. Olen pitkään odotellut tällaista pienessä mittakaavassa toista maailmansotaa käsittelevää strategiapeliä. Steel Panthers täyttää aukon mainiosti, eikä jätä juuri mitään toivomisen varaa. Toivottavasti Grigsby innostuu tekemään samalla enginellä pelin modernista sodankäynnistä.

Mikäli historia toistaa itseään, Grigsby julkaisee peliin tasaisesti päivityksiä. Versio 1.1:n mukana on lukuisten bugikorjauksien lisäksi hyvät taulukot pelin kalustosta.

Kaj Laaksonen



Hyvää

- Grafiikka ja äänet.
- Maanläheinen mittakaava.
- Selkeä käyttöliittymä.
- Editori ja taistelugeneraattori.
- Järkevä vuorosysteemi.

Huonoa

- Ei modeemi- tai verkkopeliä.
- Editori buginen.
- Tekoälyssä parantamisen varaa.

Pikkutarkka, sujuvan pelattava taktinen Grigsby-peli.

Sotastrategiapeli

Uraa!





Punainen hälytys! Suojat ylös!

Thunderscape: World of Aden

SSI/Mindscape
PC CD-ROM
Versio: 1.0
Minimi: 486/66, 8Mt, CD-ROM 300 kts
Äänituki: Sound blaster (Pro, 16), Roland RAP-10, PAS, GUS, Ensoniq SS, E688, Wawejammer
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 10 Mt
Testattu: 486/66, SB16, CD-ROM 300 k/ts

●● Taas kalskuvat uroiden miekat ja peikonpäät pomppivat synkkien luolastojen lattialla, kun sankar'ryhmä pelastaa vaihteeksi ihan uutta Adenin maailmaa. Roolipelejä ei vaivaksi asti viime aikoina ole tullutkaan, onko Thunderscapesta puutteen tyydyttäjäksi?



Kun SSI vapautuu Advanced Dungeons & Dragonsin sääntöjen kahleista ja luo oman fantasiamaailmansa, tottahan se tihkuu uusia ideoita kuin kebab hyvää kastiketta, vai? No ei: on kuin joku luonnonlaki kieltäisi käyttämästä mielikuvitusta uusien mielikuvitusmaailmojen suunnittelussa.

Voi kun edes hippu olisi löytynyt: nyt Aden- ja AD&D-jatkumoiden ero ei ole sen suurempi kuin sanaparienkaan. Varsinkin loitsulistoja lukiessa iskee mikäs muu kuin deja vuu, ja hirviötkin on poimittu siitä samasta poolista, jossa on luurankoja, peikkoja ja muita tuttuja.

Vähän erilaisten rotujen lisäksi Adenissa harrastetaan mechmagiaa, mikä käytännössä (siis pelissä) tarkoittaa höyrykäyttöisiä golemeita, sellaisia wannabe-terminaattoreita ja ruutiaseita. Siinä kaikki.


Loitsuefektit.



Dark Onen kohtaamisen jälkeen lupaava alku lässähtää ja Thunderscape muuttuu ylipitkäksi hack'n slash-peliksi.

Uljas uusi maailma

Adenin maailma oli kuin Edenin puutarha, kunnes aurinko pimeni ja maailmaan tupsahti nocturnaaleja, erilaisia pimeyden hirviöitä. Pohjoismaat ("Northlands") lymyilevät maagisen suojakilven takana, mutta noktut onnistuvat repimään sen alas. Ja niin ovat Pohjoismaat pahan armoilla.

Että semmoinen EU-vastainen kannanotto SSI:ltä.

Luonnollisesti sankariryhmän tehtävä on sitten aktivoida suoja uudestaan. Ottaen huomioon, että suojakentän muodostavat kristallit ovat vastakkain saman solan toisella puolella, matka niiden luo on ällistyttävän pitkä ja mutkainen.

Jos maailma on tavallaan uusi, niin uusi on pelin toteutuskin: ryhmä liikkuu ah niin muodikkaassa reaaliaikaisessa virtuaalimaailmassa, mutta kun taistelu alkaa, siirrytäänkin vuoropohjaiseen teräksenheilutteluun. Jokaisen ryhmän jäsenen kohdalla saa rauhassa miettiä puolustautuuko, räpläökö inventaariota vaiko käykö berserkinraivolla kimppuun. Pitkän matkan aseilla voi ammuskella, vaikken ikuna keksinyt millä perusteella siinä osuu ja millä ei.


Mortal ThundersKape.






Höyrykäyttöiset golemit eivät juuri luo kuvaa mechamagicista.

Thunderscapen taistelussa vaivaa se tuttu SSI:n helmasynti: sen sijaan, että olisi vain muutama, mutta sitten todella haastava taistelu, sankariryhmä kahlaa pian napaa myöten jotakuinkin nyrkillä tapettavien hirviöiden veressä. Kaikennäköisiä pelin tarjoamia erikoistaitoja, kuten vastustajan hämmentämistä nopsalla puheella, ei tosiaankaan tule käytettyä, ei edes vaikka vääntää vaikeuden maksimiin. Loitsuvalikoimastakin käyttää lähinnä koko ryhmän parannusta.

Ilahduttavasti suurin osa AD&D:n ärsyttävimmistä kliseistä puuttuu Adenista. Varsinaisia hahmoluokkia ei enää ole, joten sankari voi viskoa tulipalloja, herättää kuolleita ja silti heiluttaa miekkaa. Jopa vuorokausien mittaiset nokoset on maltettu unohtaa. Ja kun kokemusta karttuu, saa pelaaja itse kasvattaa hahmojaan allokoimalla pisteitä sopiviin taitoryhmiin.

Loitsusysteemin paras keksintö on se, että kaikki loitsut voi heittää vaihtelevalla voimalla. Aluksi onnettoman tuntuinen Magic Miss... Mana bolt tekee eri lailla vahinkoa, kun siihen panostaa 100 manapointtia.

Muu peli on sitten sitä samaa kuin kaikki muut ennen tätä: vipuja väännellään, avaimia etsitään, puzzleja ratkojaan ja miekan kanssa heilutaan vähän liiankin kanssa. Lupaavien alkutasojen jälkeen alkaa taas miettiä mikä helvetti pelintekijöitä sokkeloissa viehättää, kun niitä pitää väkipakolla joka roolipeliin tunkea. Onneksi pelin muuten pönttö automaattikartta toimii niissä riittävän selkeästi.

Ugh!

Graafisesti Thunderscape on ruma kuin peikon pylly. Sen 3D-rutiini kyllä miellyttää enemmän kuin Ravenloft jälkeläisineen, koska maastossa on jopa korkeuseroja ja viistoja liuskoja, mutta edelleen seinät ovat aina 90 asteen kulmissa toisiinsa, ja niissä käytetyt tekstuurit hämäävän räikeitä. Kerrankin grafiikan nopeus toimii itseään vastaan, sillä hiirellä liikuttaessa ympäristö mennä vilistää huimaavaa vauhtia ja suuntavaisto katoaa hetkessä. Vaikka luulisi, että kolmessa vuodessa Ultima Underworldien toimiva virtuaaligrafiikka olisi onnistuttu voittamaan, ei kukaan ole vielä edes käynyt lähellä.

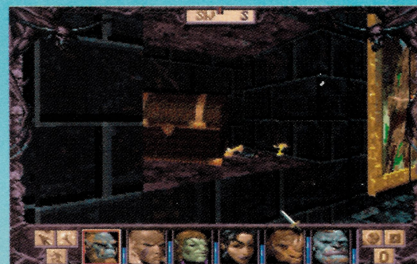
Hirviöt ovat myös asiallisen rumia. Niihin tosin tottuu nopeasti, ja sen jälkeen niiden karu olemus sekä muutaman framen animointi istuu peliin kuin Ahtisaari pressanlinnaan. Vaikka kuolleiden hirviöiden ruumiit taas haihtuvatkin "jonnekin", ei ainakaan tarvitse arvailla koska niihin osuu: veri lentää kuin Mortal Kombatissa. Loitsujen heittoa terästetään ihan hyvillä graafisilla efekteillä, ja vihdoinkin käytettävät aseet myös heiluvat ruudussa. Kyllä SSI oppii, vaikka se hitaasti käykin.

Pisteitä rapisee myös suorastaan hillittömistä ääniefekteistä: en muista kuulleeni surrealistisempaa kokoelmaa ihme korahteluja, ärinöitä ja vinkumisia. Valitettavasti tunnelmaa luovia taustaääniä ei ole: äänenkäyttöä ei vieläkään PC-peleissä hallita. Muut äänet koostuvat yliluonnollisen yliampuvista sivuhenkilöistä ja musiikista, jossa teknorockin seassa on pari hyvääkin biisintapaista.

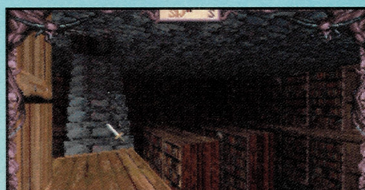
Vaikka Thunderscapen omaperäisyys on minimaalista, siinä ei ole Maailman Tärkeintä Asiaa (joka on SVGA-grafiikka: viis mistään muusta, kunhan pelissä on SVGA-grafiikka. Command & Conquerkin on eri mälsä, kun siinä ei ole SVGA-grafiikkaa.) ja muukin toteutus on niin ja näin, se mitä viivan alle tulostuu on kuitenkin positiivista: Thunderscapea on ihan kiva pelata, se ei hulahda viikonlopussa läpi eikä siinä ole mitään erikoisen ärsyttävääkään. Ilmiselviä bugejakin löytyy, paria kaatumista lukuunottamatta mitään fataalia ei ole kuitenkaan tapahtunut.

Tietokoneroolipelien maailmassa ensiaskeliaan ottavalle 1. tason pelaajalle löytyy nykyään jo halpapeleistäkin kaikki alan klassikot (Ultima Underworldit, Dungeon Master, Lands of Lore, Eye of Beholderit I & II), mutta kaiken pelannut 36. tason veteraani, jolla on +4 Kiinnostusta Alaan, saa mitä odottaakin: pelattavan perusroolipelin.

Nnirvi

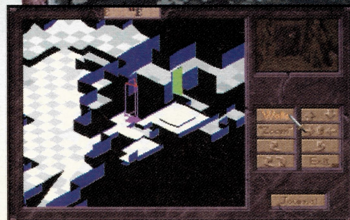


Välillä Thunderscapen maasto näyttää hyvältä,...





...välillä siltä kuin se olisi skannattu jonkun maastohousuista.



Automaattikartta toimii joten kuten, muttei suinkaan hyvin.

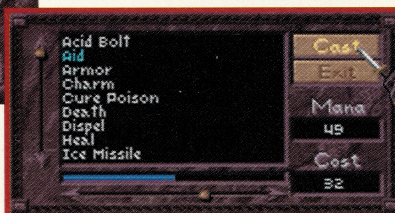


Vihdoin ja viimein SSI on saanut aseet ruutuun.

Inventaariosysteemi toimii ihan hyvin ja kertoo kaikkea kivaa.



Muuten kiva, mutta vain harvalla taidolla on merkitystä.



Hyvää

- Rumat hirviöt ja surrealistiset äänet.
- Systeemi on hyvä.
- Kiva.
- Jännä.

Huonoa

- Ruma.
- Ympäristögrafiikka ei oikein toimi.
- Autokarttakaan ei toimi.
- Täysin tavanomainen.

Ruma, tavanomainen mutta rehti roolipeli veteraanipelaajille.

Roolipeli



RAYMAN



Pompi lähimpään INFOON ja zekkaa muut Jaguarin huikeat uutuuspelit, CD:t ja kasetit!

• Alien Vs Predator • Doom • White Men Can't Jump • Ultra Vortek • Highlander • FlipOut • Hover Strike jne...

Saatavana myös Jaglink-kaapeli Doomin verkkopeluuseen, Memory Track CD-pelien tallennukseen, uusi 6:n tulitusnäppäimen Super Pro Joypad jne...

REISKA VALLOITTAA SUOMEN!

JAGUAR-PELIT 199mk - 595mk

JAGUAR PIDENTÄÄ PELI-ILOASI!

JAGUAR CD-ASEMA 1495:-
Mukana 4 peliä!

TV:STÄ TUTTU!

MAAILMAN AINOA 64-BIT PELIKONE



Kun haluat peliesi antavan todellisia haasteita ja kestävän kahta iltaa kauemmin, valitse videopelien kehittäjän 64-bittinen JAGUAR!

MAAILMAN PELATTAVIMMAT PELIT KAIKENIKÄISILLE!

Jaguar-pelit ja 64-bittiset Jaguar-pelikoneet Info-kirjakaupoista kautta maan!

JAGUAR 64-BIT KESKUSYKSIKKÖ 1695:-

ATARI
MADE IN THE USA

Maahantuonti ja markkinointi:

OY ION FINLAND

Ruosilantie 14 B • 00390 Helsinki
Puh. 90-5471 344 • Fax 90-5471 332

INFO

Huom! Osassa liikkeistä toimitusmyynnissä!



REVITTÄJÄ

Screamer

Graffiti/Virgin
PC CD-ROM
Minimi: 486 DX2/66, 8 Mt RAM, CD-ROM 300 kt/s. SVGA-versio vaatii 12 Mt RAM.
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), AdLib Gold, ESS Audiodrive, Gravis Ultrasound (Max), I/O Magic Tempo, Microsoft Sound System, Pro Audio Spectrum, Wavejammer, Reveal FX32, Roland RAP-10, Soundmaster 2, Sound Galaxy NX Pro 16, Ensoniq Soundscape, Tempo CS, Thunderboard, Toptek Golden, Aria
Ohjaus: N, J, Thrustmaster Steering Wheel
Kiintolevy: 30 Mt
Moninpeli: IPX-yhteensopiva lähiverkko
Testattu: 486 DX4/100, 16 Mt RAM, Diamond Stealth 64, SB 16, CD-ROM 300 kt/s ja 486 DX2/66, 16 Mt RAM, SB 16



PC:lle ei pitkään aikaan ole tullut kunnon kaahauspelejä, sillä viimeaikaiset autopelit ovat olleet lähinnä ajosimulaattoreita. Nyt kuitenkin näyttää siltä, että komeat autopelit ovat tämän joulun suurin buumi. Need for Speed, Fatal Racing, Destruction Derby ja Screamer ovat pikkuhienouksia lukuunottamatta kaikki kuin samasta muotista tehtyjä.

Homman nimi on siis helppo ajettavuus ja reipas kromaus. Screamerissa ei tuhrata aikaa rengaspaineiden, välitysten tai aurauskulmien kaltaiseen säätämiseen, ajamaan pääsee heti. Käsi- tai automaattivaihteisia urheiluautoja on tusinan verran. Eroja on huippunopeudessa, kiihtyvyydessä ja pidossa.

Yksinpelissä pääsee ajamaan kolmella radalla: kahdella kaupunkiradalla ja vuoristotiellä. Lisäksi on yöajoa sekä kaksi muuta rataa, joihin ei pääse yksittäisissä kilpailuissa. Radat voi käydä läpi myös sarjassa, jolloin jatkoon pääsee vain jos sijoittuu kolmen parhaan joukkoon. Vaikeusasteita on kolme ja ne vaikuttavat vain tietokoneen ohjaamien autojen osaamiseen.

Muiden autojen lisäksi vastustajana on aika. Radoilla on tarkistuspisteitä, joiden läpi pitää ehtiä tietyn ajan sisällä tai kisa loppuu lyhyeen. Erikoisuuksina mukana on slalom ja cone attack, joissa aika ei riitä, ellei aja joko radalla olevien porttien läpi tai kartioiden yli.

Radat ja radanvarret ovat kuin parhaista kolikkokaahailuista. Valtavasti kaikkea pientä kivaa, kuten eteen pörräävät helikopterit tai kaupungissa vilistävät raitiovaunut. Itse radat ovat mukavan vaihtelevia rankkoine korkeuseroineen, tunneleineen ja kallistuksineen. Kaupunkiradalla on jopa pari mukavan tiukkaa risteystä, joten pelkästään hana pohjassa ei näitä kisoja voiteta.

Tietokoneen ohjastamia autoja on yhdeksän. Kovin hääppöistä vastusta niistä ei ole, mutta ajotaidon puutteen ne korvaavat aggressiivisuudella: vähän väliä joku tuuppaa kylmästi takapuskuriin tai runttaa sivulta. Autot eivät mene rikki vaikka kuinka ryttyttäisi, mutta väärässä paikassa tuuppaus voi viedä auton hallinnasta.

Kimppakivaa

Parhaimmillaan Screamer on ajettaessa lähiverkossa enimmillään kahdeksaa kaveria vastaan. Moninpeliä tulikin testattua varsin rankasti, sillä Screamer oli Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruus -kisojen finaalipeli.

Teknisesti homma toimii moitteetta, yhtä sulavasti kuin yksinpelissä. Ikävä juttu, ettei kaksinpeli onnistu modeemin tai sarjakaapelin välityksellä.

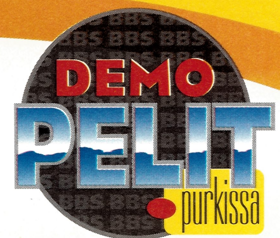
Vaikuttavinta Screamerissa on sen ulkonäkö. Grafiikka ei paljon jää parhaista kolikkopeleistä ainakaan SVGA:lla eikä lainkaan häpeile konsolikaahausten rinnalla. Kuvakulma voi olla ohjaamosta, auton puskurin päältä tai kahdelta etäisyydeltä auton takaa.

Prameus kostautuu laitevaatimuksina, sillä minimikokoonpanolla peli tahmaa VGA-tarkkuudella vaikka ottaisi kaikki yksityiskohdat pois. Nopeimmilla 486:lla VGA-tarkkuudella ja kaikilla herkuilla peli pyörii sujuvuuden rajoilla, SVGA-grafiikka on ainoastaan nopeimpien Pentiumien etuoikeus.

Ääniin on kiinnitetty tavallista enemmän huomiota, vaikka moottorien äänet ovatkin ikävää ujellusta. Kolaroinnit ja muu auton ympäriltä kuuluva älämölö on kiitettävän rehvakkaa, esimerkiksi tunnelissa ajettaessa äänet muuttuvat aidon oloisesti erilaisiksi. Musiikki tulee suoraan CD:ltä ja on aiheeseen sopivaa hardrock-räminää, jonka kerrankin jätin suosiolla soimaan.

Screamerin suurin ongelma on lystin lyhyys. Ratoja on aivan liian vähän ja vastus on aivan liian helppo. Yksinpeli vesittyy alun huuman jälkeen satunnaiseksi huviajeluksi ja jäljelle jää vain moninpeli, ja sekin niille harvoille, jotka voivat ylipäätään pelata verkon kautta. Screamer on kuitenkin komea, riittävän yksinkertainen ja huiman pelattava autopeli.

Kaj Laaksonen

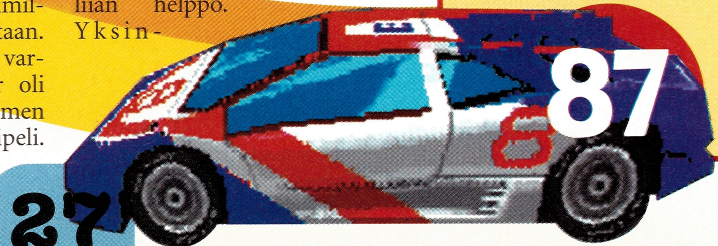


Hyvää
- Messevä grafiikka.
- Rehvakkaat äänet.
- Helppo ja riippuvuutta aiheuttava pelattavuus.
- Hyvä ajotuntuma.
- Verkkopeli.

Huonoa
- Helppo ja lyhyt.
- Moninpeli vain lähiverkossa.
- Vaatii tuhdisti potkua koneelta.

Kaunis ja helpon pelattava vauhtihirmu kuin suoraan pelihallista.

Autopeli



Me oomme sankareita kaikki

Heroes of Might and Magic

New World Computing/U.S. Gold
PC CD-ROM
Minimi: 486/33, 8 Mt, CD-ROM 300 kt/s, SVGA
Suositus: 486/66, local bus -näytönohjain
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS, GUS, WaveJammer, Ensoniq SoundScape, Microsoft Sound System, ESS Audio Drive, Roland Rap/Tap 10
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 25 Mt
Moninpeli: nollakaapeli, modeemi, verkko, vuorotellen samalla koneella
Muuta: Win95-yhteensopiva
Testattu: Pentium P90, 16 Mt, SB16, CD-ROM 600 kt/s



Kevyitä strategiapelejä ilmestyy pilvin pimein, ja mikäs sen mukavampaa. Mahdin & Magian Sankareissa taistellaan fantasiaympäristössä, Äärimmäistä Taikaesinettä etsimässä.

Nimen Might and Magic pitäisi soittaa jotakin kelloa ainakin roolipelaajien keskuudessa. Täällä Euroopassa Might and Magic ei koskaan saavuttanut samaa suosiota kuin Jenkeissä. Sarja päättyi (ainakin toistaiseksi) valtavaan World of Xeeniin, jonka sai yhdistämällä Clouds ja Darkside of Xeen -osat.

Heroes of Might and Magic ratsastaa julkeasti kulttisarjan nimellä ja suunnittelija Jon Van Caneghemilla on näppinsä pelissä, mutta muuta yhteistä ei peleillä sitten olekaan. Alkuperäisestä rooliseikkailusta on hypätty kevyeen Warlordsin tyyliseen, vuoropohjaiseen strategointiin. Roolipeliä on saatu mukaan saman verran kuin Warlordsissa eli kokemuspisteitä voi sekä kerätä että löytää ja maastosta löytyy muutamia tavaroita.

Skenaarioita on vain 18 ja, hämmästyttävää kyllä, minkäänlaisia random-skenaarioita ei ole mahdollisuus luoda. Lisäksi on kampanja, joka koostuu muutamasta eri tehtävästä ja jonka voi pelata sankarina.

Keitä ne on ne sankarit

Sankarityyppejä on neljä erilaista: barbaari, ritari, velhotar ja warlock. Jokaisella on omat yksityiset kykynsä, esimerkiksi velhotar pystyy liikkumaan tuplanopeudella laivalla ja hänellä on vakiona mukanaan taikakirja, kun taas esimerkiksi warlock näkee eli saa näkyviin tuplasti sen mitä muut.

Loitsut ovat seikkailu- tai taisteluloitsuja. Seikkailuloitsuja käytetään kartalla, jossa vaikka taiotaan näkyviin kaikki kylät tai kaikki aarteet, ja jos ei tiedä missä tilanteessa taisteluloitsuja käytetään, niin huonosti käy. Osa loitsuista tarjotaan kylien maagikilloista, osa löytyy maastosta pienistä mökeistä.

Jokaista sankarityyppiä vastaa kylätyyppi, ja jokainen kylätyyppi tuottaa omantyyppisiään yksiköitä. Kylää rakennetaan warcraftmaiseen tapaan: edistyneemmät rakennukset vaativat tiettyjä rakennuksia ennen kuin ne voi rakentaa. Rakennukset joko tuottavat joukkoja tai parantavat niiden moraalia, auttavat vakoilemaan vastustajia tai luovat loitsuja.

Hei laukkaa ratsu reima

Päästetäänpä sankari matkaan. Vaaleahiuksinen velhottareni Gem istuu ratsunsa selässä kylässään ja valitsee itselleen lisäarmeijaa. Esimerkkiarmeija koostukoon vaikka metsänhengistä,







yksisarvisista ja kääpiöistä.

Gem lähtee matkaan ja joka askel paljastaa yhä enemmän maastoa, joka on pullollaan aarrearkkuja, kaivoksia, esineitä ja vihollisia. Vallatut kaivokset tuottavat raaka-aineita, esineet kohentavat sankarin ominaisuuksia, ja rahat voi joko hummata ostoksiin tai vaihtaa kokemuspisteisiin sankarin iloksi.

Kaivokset ovat kaikkien laillista riistaa, eli kuka tahansa sankareista voi kuitata ne itselleen. Jossain vaiheessa pelistä tuleekin rasittavaa samojen kaivosten yhä uudelleen kierrätystä, jotta rahavaranto säilyisi edes jonkunmoisena.

Merellekin sankarimme pääsee, kunhan on ensin rakentanut telakan kyläänsä ja saanut aikaiseksi laivan. Laivat ovat kenen tahansa käytössä, joten niitä voi myös vain napata käyttöönsä, jos linnoitus ei satu sijaitsemaan meren rannalla.

Ja niin Gem ratsastaa, valloittaa ja taistelee enintään kolmea muuta sankaria vastaan tarkoituksenaan valloittaa koko maailma. Gem yrittää myös ensimmäisenä löytää Äärimmäisen Taikaesineen. Esine on piilotettu maastoon, ja kartan löytöpaikasta saa esiin pala palalta käymällä maastosta löytyvillä obeliskeilla.

Pojat kansan urhokkaan

Gemin kohdatessa toisen sankarin syntyy taistelu, joka käydään omalla ruudullaan. Sankarit itse istuksivat teltoissaan ja heittelevät loitsuja sillä aikaa kun heidän joukkonsa mätkivät vuorotellen toinen toisiaan. Vastuunlaistajat.

Kokenut sankari kohottaa koko armeijansa kuntoa: iskut ovat kovempia ja puolustus sujuu paremmin. Jos oikein huonosti näyttää käyvän voi aina joko livistää taistelusta tai antautua, joissa molemmissa tapauksissa joukot häviävät ja sankari palaa yhteiseen sankaripooliin.

Linnoitukseen hyökättäessä puolustaja saa ballistan ja hyökkääjä katapultin, jolla rikkoa linnoituksen muuri. Molemmat toimivat automaattisesti, eikä niitä voi ohjata. Mitä enemmän kylään on rakennettu kaikkea kivaa, sen paremmin ballista toimii. Se yksin ei tietysti riitä, vaan kylään pitää jättää kunnon puolustusarmeija, sillä tietokone rankaisee heti panemalla sankarinsa valloittamaan heikot kylät.

Puolustusjoukkoja (ja hyökkäysarmeijaa) kootessa kannattaa muistaa, että eri kylistä olevat otukset eivät välttämättä viihdy toistensa kanssa, ja moraali saattaa tippua niin alas, että yksikkö jähmettyy kesken taistelun.

Sokerikuorrutuksella, kiitos

Heroes of Might and Magic on karamelliväreillä kuorrutettu luomus. Koko peliä leimaa tietty naivistisuus: kirkkaat värit, isot, hassunnäköiset hahmot ja valtavankokoiset esineet.

Simmunamia on muutenkin paljon: sankarin hevonen ravaa, metsänhenki istuu puumajassa ja heiluttelee jalkojaan, taistelussa isokokoiset hahmot liikkuvat niukasti animoituina, aarteet kimaltelevat ja niin edelleen. Räikeät värit varmasti ärsyttävät monia, ensimmäinen reaktio oli kuitenkin ainakin minulla ilahtunut.

Ääniä kuvaa parhaiten sana "hilpeä". Taisteluosumat kuitataan kullekin lajille tyypillisellä ähkäisyllä, joka taatusti on nauhoitettu NWC:n toimiston väkeä armotta hyväksikäyttäen. Metsänhenkien naisellinen "aaah" on suosikkini. Muita ääniä ovat muun muassa meren solina, tulen humina ja kavioitten kapse. Joka linnalla ja maastotyypillä on oma musiikkinsa, joka on ihan kuunneltavaa.

Äitelä tai ei, tärkeintä on se, että Mahdin ja Magian Sankareissa on sitä maagista Jotakin. Tekoäly on hyvä, jopa helpoimmalla tasolla sankarit ovat aggressiivisia ja hyökkäävät armotta huonosti vartioidun kylän kimppuun. Osaavatpa pirut hyökätä peräkkäinkin saman vuoron aikana, jolloin aikaa paranteluun ei ole. Ja jos tietokoneelta loppuvat eväät, Heroesista löytyvät normaalit moninpelimahdollisuudet.

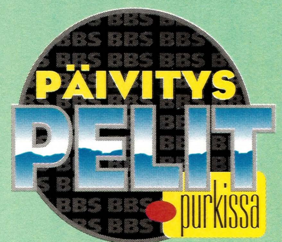
Minä jämähdin Heroesiin ihan täydellisesti. Vaikka rahat ovatkin koko ajan loppu ja paras sankarini lähinnä keskinkertaista rupusakkia, olen pelannut Heroesia silmät punaisina, aina uudestaan ja uudestaan alusta aloittaen. Minun kirjoissani on Warlords II kohdannut voittajansa.

Tuija Linden





Taistelu käydään omalla ruudullaan. Otukset mätkivät vuorotellen toisiaan, ja sankari istuu teltassaan loitsimassa.





Hyvää

- Hyvä tekoäly.
- Haasteelliset skenaariot.
- Kiva ja helppo pelata.
- "Karamellikuorrutus".
- Moninpeli.

Huonoa

- Liian vähän skenaarioita.
- Ei satunnaisskenaarioita.

"Iii-ha-naa peli!", sanoi yksi Sarvinenkin kun HOMMiin lähti.

Kevyt strategia

85

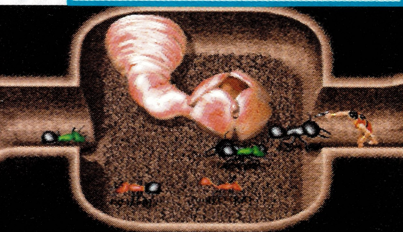
Torakoiden vastaisku

EntoMorph: Plague of the Darkfall

SSI/Mindscape
PC CD-ROM
Versio: 1.0
Minimi: 486/66, 8 Mt RAM, SVGA, CD-ROM 300 kt/s, hiiri, Windows 3.1 tai uudempi
Äänituki: Windows-yhteensopivat äänikortit (esim. Sound Blaster, PAS)
Kiintolevy: 12, 30 tai 81 Mt
Testattu: P90, Stealth 64, 2 Mt VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, CD-ROM 450 kt/s, Windows 95



Taikominen on useimmiten ainoa keino pysyä hengissä taistelussa.




Outo konehuone keskellä metsää? Kaiken lisäksi paikalla on vielä antipainovoimahissikin.


Sankari on tehnyt virheliikkeen ja joutunut muurahaisruuaksi. Warrick on tuo verinen lammikko käytävän lattialla.


Hyönteisiä vastustavien kapinallisten salainen päämaja ei enää näy olevan kovin salainen. Onneksi Warrick saapuu paikalle pelastamaan päivän.

Adenissa olisi Raidille markkinat, sillä SSI:n uutta, omatekemää fantasiamaailmaa ovat valtaamassa suuret hyönteiset valtavina laumoina. Al-Qadimin hengessä suunnitellussa EntoMorphissa pitää rakkaat pelastaa ennen kuin torakkaat ne syövät.

Vuosia sitten ihmiset elivät onnellisena käyttäen kotieläiminään samanlaisia suuria hyönteisiä. Ötökät sotivat ja hoitivat maata isäntiensä puolesta, kunnes yhtäkkiä jagterat (kuten ihmiset hyönteisiään kutsuivat) alkoivat kadota, ja lopulta häipyivät kokonaan jättäen ihmiset huolehtimaan itse itsestään. Pienen totuttelun jälkeen ihmiset sopeutuivat, mutta sitten jagterat palasivat – vihaisina. Pian Aden oli tuhon partaalla.

Warrick on nuori nyrkkeilijä, joka lähtee tutkimaan Adenin etelärannikon tuntumassa olevaa Phoroksen saarta, jonka lähellä hänen siskonsa ja veljensä asuvat. Mutta siskopa onkin lähtenyt tutkimaan jagteroiden hyökkäystä. Ja ei kun perään.

Warrick keksii, ettei ongelma ole jagteroiden hyökkäys, vaan se, että itse ihmiset ovat muuttumassa hyönteisiksi. Tottahan Warrickin täytyy löytää tämän oudon muutoksen takana oleva voima ja palauttaa Aden entiselleen. (Kovin on erilainen Aden kuin Thunderscapessa. –nn)

Mies, joka kulkee omia polkujaan

EntoMorph on perusteiltaan tutun perinteinen rooliseikkailu. Maailma on kuvattu jyrkästä etukulmasta kuten DarkSuneissa, ja Warrick kulkee siellä hiiren johdatuksella. Liikkumiseen on olemassa kaksi vaihtoehtoa, joista molemmat toimivat hiiren oikealla napilla. Toisessa Warrick kävelee klikattuun pisteeseen, toisessa sankari liikkuu kursorin osoittamaan suuntaan, kunnes hiiren oikeaa namiskaa painetaan uudelleen. Itse pidän jälkimmäisestä vaihtoehdosta enemmän, mutta molemmat toimivat hyvin. Vasemmalla napilla sitten keskustellaan, tapellaan ja tehdään kaikki muu.

Systeemi ei ole riippuvainen siitä, mihin hiirellä osoitetaan, vaan mitä sankarin edessä on. Se on ärsyttävän hankalaa etenkin alussa, mutta harjoittelun jälkeen pelaamisen jo hallitsee. Kohteen osoittaminen hiirellä olisi silti paljon kätevämpää, sillä nyt esimerkiksi tavaran poimiminen maasta on ajoittain tuskallista.

Hitpointtien ja manan tasot ovat selkeästi esillä ruudun molemmin puolin.

Neiti, keitossani on kärpänen

Sankari ei tietystikään voi välttyä kahnauksilta vain väkivaltaa ymmärtävien vastaantulijoiden

kanssa. Normaaliin fantasiataisteluun tottuneelle peli tuo kuitenkin yllätyksen, sillä Warrick ei kannakaan miehisesti kaksimetristä miekkaa, vaan käy ötököiden päälle paljain nyrkein.

Sankari osaa myös taikoa ja pelissä pitemmälle päästessä sylkeä happoa vastustajien naamalle. Räkiminen onnistuu kuitenkin vain Warrickin alkaessa muuttua hyönteiseksi, ja sillä saattaa olla joitakin ilkeitä sivuvaikutuksia...

Jos joku ihmettelee, miten Warrick pärjää paljain nyrkein kitiinikuorisille jättihyönteisille, vastaus on yksinkertainen: ei hän pärjääkään. Nyrkeillä huitomisella on vaikutusta vain joihinkin hitaisiin yksinään liikkuviin ötököihin, koska sankari ehtii aina pujahtamaan pois hirviön puruelinten alta. Jos vastustajat ovat nopeita tai niitä on monta, Warrick on pulassa ja joutuu turvautumaan taikoihin. Mitään ihmeellisiä loitsuja ei mukana ole, mutta tyypillisten panssareiden ja manaboltien voimaa voi vapaasti vaihdella.

Taiat kuluttavat manaa, jonka määrä palautuu kiitettävän nopeasti. Taiat kannattaa kuitenkin valita ruudun alalaidasta inventaarion vieressä makaavasta taikakirjasta ennen taistelua, sillä Warrickilla voi yhtä aikaa olla valmiina vain kolme taikaa. Valitut taiat ilmestyvät ruudun alalaitaan, josta niitä voi käyttää ikoneita klikkailemalla. Käytännössä hiirellä taikominen on kuitenkin kuolleena syntynyt ajatus, sillä sankarin täytyy taistelussa liikkua koko ajan, ja siihen tarvitaan hiirtä. Onneksi mukana onkin kolme sopivaa näppäinkomentoa, joiden avulla taikominen onnistuu kätevästi.

EntoMorphin vastustajat tuppaavat olemaan hieman ylivertaisia sankariin nähden, pahimmillaan sankari kävelee itsevarmana täysissä hitpointeissa hyönteisen viereen vain huomatakseen olevansa kertaiskun jälkeen olevansa verilammikko lattialla vain. Onneksi taktikointi useimmiten pelastaa päivän.

Kaunista musiikkia palmujen katveessa

Peli ei ole pelkkää tappelua, vaan keskustelua on riittävästi mukana perinteisellä monivalintasysteemillä toteutettuna. EntoMorph ei kuitenkaan tunnu tajuavan milloin asia on loppuun käsitelty, samat vaihtoehdot saman hahmon kanssa tulevat aina esille. Puhetta ei ole mukana kuin parissa kohdassa – kaikki tavalliset keskustelut sujuvat tekstinä.

Ulkoisesti Adenissa seikkailu on tyylikästä, kauniin SVGA-maailman vieriessä nopeasti ruudulla. Maasto on uskottavan oloista, vaikkakin useimpien talojen pääkalusteena toimivat valtavat ruukut kummastuttavat. (Varmaankin Al-Qadimista kierrätettyjä. –nn) Itse hahmot ovat selkeitä ja animointi on näyttävää.

Äänipuolella EntoMorph loistaa suoraan rompulta tulevilla musiikeillaan. Etenkin ajoittain kaikuva kuorokappale iski meikäläiseen, eivätkä muutkaan CD:ltä löytyvistä 15 kappaleesta ole huonoja. Tasokkaan musiikin rämistessä kaiuttimista peli ei sitten paljon muuhun äänimaailmaan panostakaan, tehosteita kun pelistä löytyy vain muutaman taistelun äänen verran.

Toimiihan se näinkin

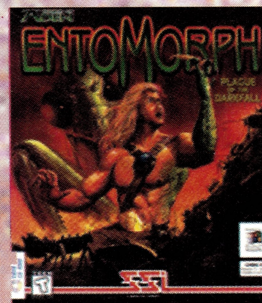
Kokemuksena EntoMorph on positiivinen pienistä systeemivajavuuksista huolimatta. Warrickin matkalla halki trooppisen maailman tapahtuu riittävästi mielenkiintoisia juonenkäänteitä, ja taistelukin puutteistaan huolimatta toimii.

SSI on rooliseikkailuissaan menossa oikeaan suuntaan ja AD&D:n romahduttaman tunnelin päässä näkyy selvästi valoa. Kun (jos) seuraavaan peliin saadaan mukaan ryhmä yhden sankarin sijasta, alan olla jo todella tyytyväinen. EntoMorph kuitenkin täyttää iltojen tyhjän ajan mukavasti.

Tapio Salminen


Jälleen yksi onneton metsuriuhri. Puunkaatotaikaa kokeillut maagi on nähtävästi jäänyt koekaniinina toimineen viherkasvin alle.


Kyläläisten suojeluhenki ei vaikuta kovin henkimäiseltä. Ehkä pitkät lonkerot haittaavat oikean tunnelman saavuttamisessa.





Taikakirjasta valitaan halutut kolme käyttötaikaa sekä säädellään loitsujen voimaa.

Saltmoon-kylässä hyönteisten rekrytointioperaatio on täydessä käynnissä. "Juo nektaria ja unohda maanpäälliset murheesi!"

Hyvää

- Kaunis katsella.
- Mukaansatempaava musiikki.
- Siedettävä juoni.

Huonoa

- Vähän äänitehosteita.
- Hieman kankea käyttöliittymä.

Toimiva rooliseikkailu, jossa taisteluun on otettu hieman uusi näkökulma.

Roolipeli

85

Maailmanpoliisi pamputtaa

Navy Strike

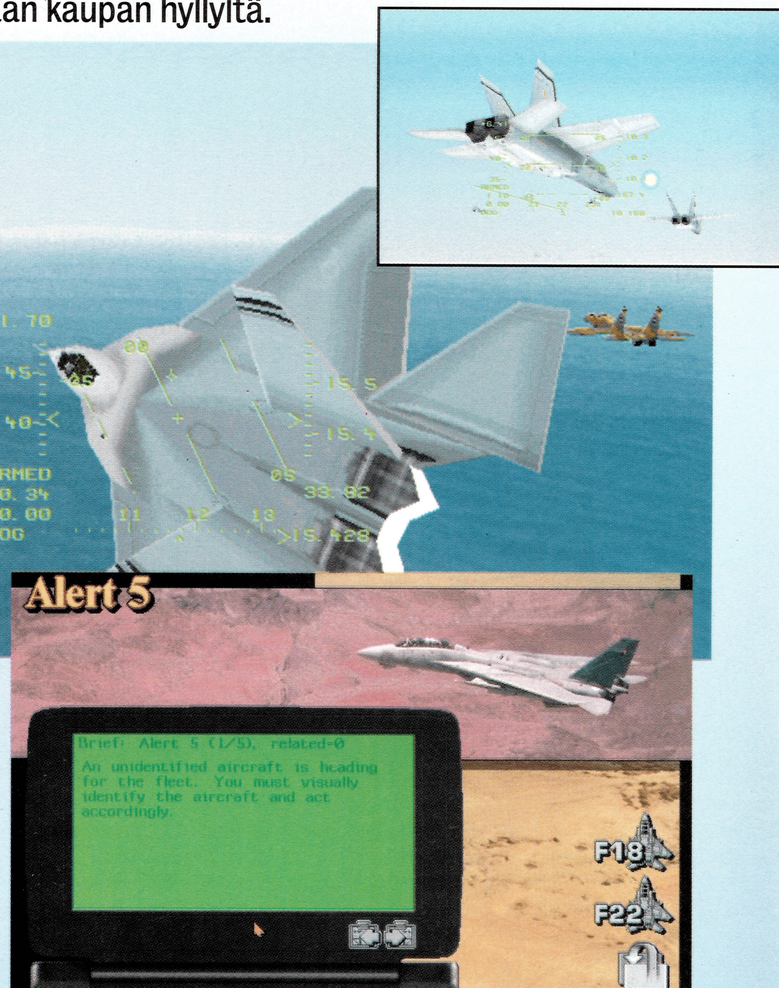
Rowan Software/Empire Interactive

PC CD-ROM
Minimi: VGA-moodi: 386SX/25, 555 kt muistia, 2,2 Mt EMS, CD-ROM 300 kt/s. SVGA-moodi: 486DX2/66, 570 kt muistia, 3 Mt EMS, SVGA-grafiikkakortti 1 Mt, CD-ROM 300 kt/s
Äänituki: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: N, H, J, Thrustmaster FCS ja WCS, polkimet
Kiintolevy: 1,5–13 Mt
Testattu: 486/66, 8 Mt, S64 VLB VRAM, Thunderboard, CD-ROM 300 kt/s

●● Harvemmin pääsee tutustumaan intiimisti peliin sen kehittelyvaiheen puolivälissä. Kehnompi juttu on, jos tästä kunniasta pääsee nauttimaan kopattuaan kiekon mukaan kaupan hyllyltä.







Navy Strikea markkinoidaan lentosimulaattorin ja strategiapelin yhdistelmänä, jossa kartalta voi koska vain katsella koneiden edesottamuksia 3D-maailmassa sen seitsemännestä eri vinkkelistä ja vaikka pilotin pallilta. Jos meno näyttää makoisalta, voi ottaa koneen ohjat omiin käsiinsä, mikä ei ole yhtään hassumpi ajatus tietokonepilottien totaalisen aivottomuuden huomioonottaen. Mitään hassua ajatuksessa ei tosiaan ole, vaan itku pääsee hyvin äkkiä keppiin tartuttua.

Lööpin ainekset

Vuonna 2000 kriisipesäkkeiden virkaa tekevät Kuwait, Kiinanmeri ja Libya, ja YK (siis USA) on yhä uhoa täynnä. Uhosta pitää huolen pelaaja, joka on kokonaisen taisteluosaston ilma-aseen komennossa ja valvoo tosiajassa pyörivältä strategiakartalta kaikkea satelliittitiedustelun, EAW-tutkakoneiden, partiolentojen, soluttautuneiden erikoisjoukkojen raporttien ja viime kädessä GNN-uutisten kautta, joista jälkimmäiset myös kommentoivat alueen tapahtumia sitä mukaa kun kriisi etenee. Kaiken kukkuraksi kriisialueen ilmatilaan voi eksyä siviililentoja, jotka täytyy ohjastaa oikeille reiteille vaikka sitten Vulcanin piipulla osoittaen.

Jos ei tämäkään vielä riitä, pelaaja voi tiukan paikan tullen hypätä minkä hyvänsä strategiakartalla vipeltävän Hornet E:n, Lightning 2:n tai AX-stealthpommikoneen ohjaimiin (ekaa kertaa simussa) ja nauttia jälleen yhdestä käänteentekevästä Rowanin lentosimulaattorista.

Todellinen kriisi

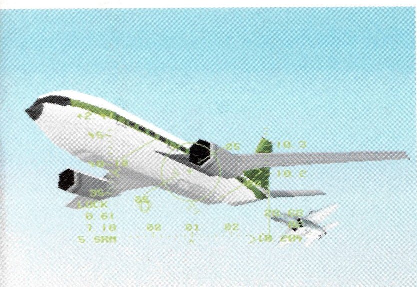
Pelin strategiapuoli tapahtuu kriisialueen kattavalla kartalla, jolla suunnitellaan lentojen etappipisteet ja käskytetään jo ilmassa olevia koneita pääasiassa ikoneihin ja ikkunoihin perustuvalla käyttöliittymällä. Kaikki partiolentojen reiteistä pikaisiin ilmahälytystorjuntoihin määritellään monista lentosimuista tutulla waypoint-systeemillä, ja aika etenee joko tosiajassa, 4-, 20- tai 60-kertaisella vauhdilla.

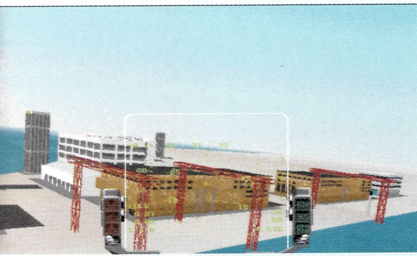
Vihollisen sotilaskalusto on identtistä punaista pikseliä sen tyypistä riippumatta. Itse asiassa mitään nippelistä ei saa irti yhtään mitään, ellei ensin valitse sitä "assetiksi" hiirellä klikkaamalla. Tämä sinänsä on vaativa operaatio, sillä peli kerää kaiken mahdollisen muutaman kymmenen mailin etäisyydeltä ja avaa näistä menuikkunan.

Jos joku asia voidaan tehdä vielä yhden lisämutkan kautta, se myös tehdään. Jo pelkästään partiokoneen ohjaaminen uhkaavasti lähestyvää punaista pikseliä vastaan vaatii useamman menunkahlauksen ja kokonaan uuden lentosuunnitelman tekemisen!

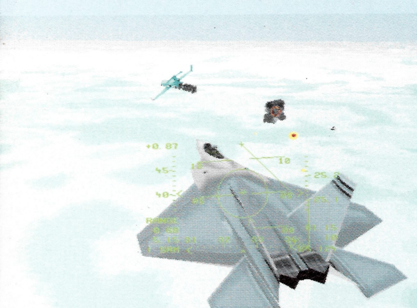
Toki partiokoneiden waypoint-asetuksissa voi käskeä niitä automaattisesti torjumaan hyökkäävät kohteet, mutta tätä vaihtoehtoa et halua käyttää: hemmoille kun kelpaa maaliksi melkein mikä hyvänsä AEW-koneen tutkan kantamassa (eli käytännössä koko kartalla). Kun hullu mies Hussein sukkuloi yksityiskopterillaan Bagdadin saunabadista bungalowiinsa, nämä ässät lähtevät jälkipoltin jyristen 500 mailin päähän kanajahtiin – totta hitossa, koska olit määrännyt heidät torjumaan lentokoneita. AINOA tapa kutsua nämä jästipäät takaisin on peruuttaa koko lentosuunnitelma.

Jos taas partion kimppuun hyökkää paluulennolla epätavallisesta lentoprofiilista suivaantunut pari irakilaishävittäjiä, omiaan ei voi enää käskeä puolustautumaan, koska paluukäsky on lopullinen.





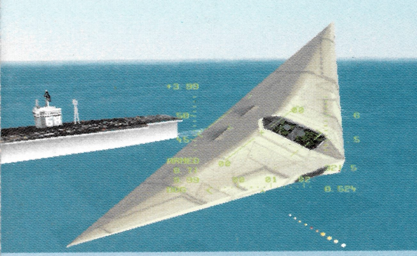






Lightning 2.

AX-stealthpommittaja.



Nokkapokkaa Persianlahdella

Pääasiassa Navy Striken kulku koostuu vihollisen toinen toisensa jälkeen lähettämien identtisten hävittäjäpommittajien torjumisesta. Nämä hyväkkäät suunnistavat skenaariosta riippuen noin puolen tunnin väliajoin Exocetit ojossa ja pahat mielessä Nimitzin taisteluosastoa kohti. Pentagon on määritellyt osastolle tietyn sulkualueen, jonka sisäpuolelle uskaltautuvat vihulaiset on lupa torjua – siis ei tuhota.

Aivan sulkualueen rajoilla vihollisia on lupa hätyyttää näyttävin ohilennoin, vähän lähempänä saa ampua varoituslaukauksia ja melkein meritorjuntaohjuksen kantaman sisällä voi yrittää rei'ittää muutaman pyrstösulan. Jos hyökkääjä jatkaa yhä jääräpäisesti kohti Nimitziä, ei auta muu kuin polttaa ukkoloihe perskarvat, khihihi, tai taisteluosaston ilmatorjuntaohjukset tekevät sen joka tapauksessa.

Melkein yhtä usein vihollisen tavallista innokkaampi CAP-lento eksyy turhan lähelle. Nämä pojat ovat keskimäärin hanakampia haastamaan riitaa, mutta muutoin kuvio on sama. Tällainen Top Gun -pokkapeli voisi olla hauskaakin jos se olisi toteutettu vähääkään järkevämmin, mutta kun ei. Ohjuslukituksilla ei ole mitään pelotearvoa, eikä missään vaiheessa synny hiuksianostattavia "leikki-ilmataisteluja". Viholliset lentävät muodostelmassa tikkusuoraan kuin köyhän talon porsaat mistään piittaamatta ja pokan pettäminen on täysin nopanheiton varassa: häipyvät jos ovat häipyäkseen tai suuttuvat leikistä ja ampuvat (köyhän talon) siat kohti.

Joka skenaarion säännöllisesti toistuva runko alkaa kehnosta toteutuksestaan johtuen ihan oikeasti ärsyttää jo ennen kuin mitään muuta ehtii sattua. Silloin tällöin väliin tulee käsky tuhota se ja se kohde siellä ja siellä, mikä käytännössä tarkoittaa AX-pommareiden lähettämistä matkaan. Tähän on kaksi tapaa: idioottivarma tai itsemurha riippuen siitä, lennetäänkö yöllä vai päivällä. Tietokonepilotit lentävät viivasuoraan kohteeseen riippumatta siitä, ovatko SAM:in tai torjuntahävittäjän maalitauluna. Yöllä taas AX voi harrastaa mielin määrin vaikka slalomia Bagdadin minareettien lomassa joutumatta yhdenkään ählämin jyvälle. Lisäväriä pommi-iskuihin saattavat tuoda aivan kohteen viereen sijoitetut sairaalat, mikä on yksi niistä harvoista esimerkeistä missä Navy Striken perusidean luomaa potentiaalia on käytetty hyväksi.

Lentomalli mallia Rowan

Navy Striken koneissa on jotain todella kieroutuneesti vinossa, mikä panee epäilemään, että kyseessä on vielä täysin keskeneräinen tai muuten viallinen koodi. Lentomalli ei noudata edes mitään sisäistä logiikkaansa, vaan nykii ja poukkoilee täysin laidasta laitaan pelin mielentilasta riippuen. Yhtenä hetkenä Hornet vetäisee 9+ G:n käännöksiä pienimmästäkin joikkarin nykäisystä ja toisena se päättääkin jämähtää niille sijoilleen kuin tikku kökköön, kiivetä yllättäen 40 000 jalkaan viidessä sekunnissa, tippua maha edellä maata kohden, tai muuta mukavaa täysin nopeudesta tai mistään muistakaan järkitekijöistä riippumatta.

Rowanin käsitys peräsimistä on myös sangen omalaatuinen: niillä kun voi tehdä piruetin koneen pystyakselin ympäri hiukan nappia näpäyttämällä.

Myös koneiden muun tekniikan toteutus kielii pahanlaatuisesta tietämättömyydestä tai piittaamattomuudesta. Tutka ei sentään ole vain yksinkertaistettu malli todellisuudesta – se kun on Rowanin täysin oma viritelmä, jolle ei ole mitään käyttöä (peli lukitsee kohteet puolestasi, tai sitten et saa niitä lukittua ollenkaan). Maatutkaa, lasermaalinosoitinta tai FLIRiä ei ole, mikä tekee täsmäpommituslennoista järjettömyyttä. Harpoonit ja Pavewayt ohjataankin kohteeseensa Maverickin TV-kohdistusjärjestelmällä!

Siipimiehiä tai muita tietokonepilotteja ei voi käskeä, mutta he seuraavat kyllä uskollisena muodostelmassa kun bandiitit tekevät pelaajasta silppua ja aloittavat taistelun vasta sen jälkeen kun heitä itseään kohden on ammuttu: siis heittoistuinharjoituksilla. Ylipäätään pilottien touhut ovat karmeaa katsottavaa: älypäät pelottelevat vihollishävittäjiä ohilennoin suoraan näiden tähtäimiin, törmäilevät tavan takaa toisiinsa, vihollisseen tai maahan, eivätkä ikinä käytä pitkänmatkan ohjuksia vaikka vihollinen olisi jo määritelty eliminoitavaksi uhaksi.

Pääsikö beta irti?

Navy Strikesta paistaa tekijöiden asiantuntemattomuus tai piittaamattomuus nykypäivän sotilasteknologiaa ja menettelytapoja kohtaan, ja vaikuttaa melkein siltä kuin pelisuunnittelijoina olisi ollut iltapäivälehden toimittajia. Tämänkin voisi vielä antaa anteeksi ja suhtautua peliin vähemmän vakavana "vain pelinä", mutta se ei yksinkertaisesti ole hauska tai kiinnostava pelattava.

Kaikki vaikuttaa teknisestikin keskeneräiseltä kummallisine tahmailuineen, äänineen jotka toimivat miten ja milloin niitä huvittaa, manuaalin, readme-filen ja itse pelin lukuisine ristiriitoineen ja puutteineen.

Simulaattoripuoli ei ole ainoastaan hyvin huonotasoinen, vaan tuskallinen, ja strategiapuolella monessa kunnollisessa taistelulentosimulaattorissa on paljon syvällisempi ja käyttökelpoisempi lentosuunnitelmien laadinta kampanjan dynaamisuudesta puhumattakaan.

Navy Strike ei tarjoa tyhjänpäiväisen pelin korvikkeeksi edes massoittain renderoituja tai digitoituja uutispätkiä tai paikallisen kellaribändin käsityksiä hevimetallista.

Joona Vainio

Hyvää

- Mielenkiintoinen ja ajankohtainen idea, jolla on paljon potentiaalia...

Huonoa

- ...on onnistuttu toteutukseltaan ryssimään joka suhteessa.

Strategiapelin ja lentosimulaattorin yhdistelmä taisteluosaston ilma-aseen komentamisesta, jonka totaalista tietokoneälyttömyyttä ja strategisen käyttöliittymän puutteita ei pääse korjaamaan omatoimisesti simulaattorin puolella, koska sitä on mahdoton lentää.

Räiskintä/Strategia

23



Koskee pöytätietokoneiden keskusyksiköitä

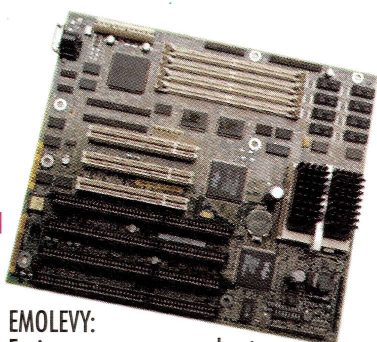
Ja mitähän laitetaan?

Yritimme kovasti tehdä Sinulle valmiita tietokonepaketteja, mutta meidän oli pakko luovuttaa. Emme yksinkertaisesti tienneet Sinusta tarpeeksi. Siksi päätimme antaa sinulle vapauden rakentaa juuri sellainen POMI-tietokone kuin tarvitset.



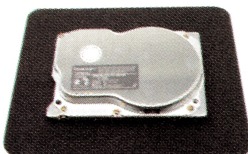
tarvitsen pöytäkoneen

tarvitsen notebookin

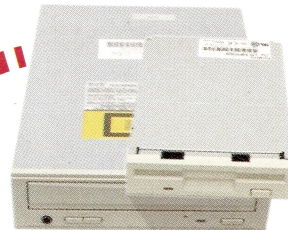


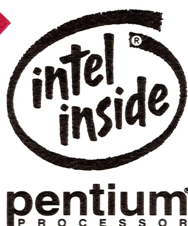
EMOLEVY:
Ensin annamme vapauden ja sitten otamme pois... No Intel vain on niin hyvä, ettei tarvita vaihtoehtoa.

Kovalevy: Aletaan olla pikkuhiljaa tilanteessa, että ei tarvitse enää tuskailla kovalevytilan riittämättömyyttä. Valittavanasi Seagate, Quantum, Western Digital 850-1080 MB max 4 kpl/kone.



Korppuasemana Panasonic, toiseksi levyasemaksi voit valita CD-ROM -aseman.





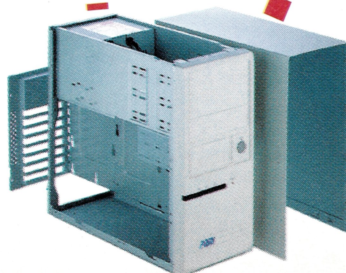
CPU: Valittavanasi on nopeudet 75 megahertsistä aina 133 megahertsiin asti. Kaikki prosessorimme ovat Intelin huipputuotteita.



NÄYTÖNOHJAIN: Miro, Diamond, Avance. Ohjaimesta riippuen näyttömuisti on joko D-RAM tai huippunopeaa V-RAM -tyyppiä.

MUISTI: Muistia annostellaan 4, 8 ja 16 MB:n simmeinä yhteensä aina 128 MB:iin saakka.





Kotelo: Kun olet päässyt tähän asti, pakataan kaikki edellinen POMI:n kehuttuun miditorniin.

Monitori: Ilman monitoria tietokoneesta on vain vähän iloa. Malleja löytyy Mirolta, Adilta ja Hyundailta 15" ja 17".





Hiiri: Tänä päivänä tietokonetta ohjaillaan yhä enemmän hiiren avulla. Edustamamme MS ja Agiler ovat molemmat laatutavaraa.

Näppäimistö: NMB tai Keytronic, kumpi vain sormissa tuntuu mukavammalta.







POMI -notebook mallistosta löytyy sopiva työkalu jokaiselle, joka tarvitsee helposti mukana kulkevaa mikroa. Edullisin on 486 DX 66 MHz:n prosessorin yleismikro. Toimitetaan 520 MB:n kovalevyllä ja 10,3" dual scan -värinäytöllä. Valikoiman lippulaiva on 133 MHz:n Pentiumprosessorilla varustettu multimediasalkku. Kovalevyltä löytyy tilaa 1360 MB ja näyttö on iso 11,2" aktiivimatriisivärinäyttö. Mallissa on vakiona tuplanopeuksinen CD-ROM asema. Lisäksi vielä **POMI**-notebookmallistosta löytyvät 75 MHz, 90 MHz ja 100 MHz Pentiumit.

"Hyvä kotimainen mikro, jonka voi ostaa turvallisin mielin. Koneen hinta-laatu -suhde on enemmän kuin kohdallaan"

Tietokone 9/95

"Siistit ratkaisut ja runsaasti vapaita korttipaikkoja"

MikroPC 9/95

"Tornikoteloon rakennettu mikro suorastaan pullistelee laajennustilaa joka suuntaan."

Tietoviikko 28/95

" POMI selvästi nopein" ★★★★ TM

Tekniikan Maailma 18/95

Kaikkien **POMI**-*tietokonepakettien yhteydessä toimitetaan ohjelmisto- ja tarvikepaketti, joka sisältää:*
Windows 95 SF
MS-Works 3.0 SF
MS-Intellipoint
MS-Entertainment pakki (8 peliä)
TELEn Inet-ohjelma
Euro Sanat Lite
sekä
Ergonomiapaketti:
POMI-*rannetuellinen hiirimatto*
POMI-*näppäimistön rannetuki*
Johtoasennussarja

POMI -tietokoneet valmistaa



POHJANMAAN MIKRO Oy

Oikeudet muutoksiin pidätetään.

Näin meillä on kasassa oiva tietokone. Tietokone, joka sopii juuri sinun tarpeisiisi. Ja jos mieli muuttuu, niin laajentaminen ja täydentäminen on helppoa. Kokoonpanon suunnittelemisessa Sinua auttaa valtuutettu **POMI** -jälleenmyyntiverkosto:

Espoo Powerplan Oy Koronakatu 2 (9400) 480 892	Helsinki Pro Component Oy Runeberginkatu 61 (90) 407 261	Jyväskylä Tietokonehuolto Gummeruksenkatu 5 (941) 618 373	Kokkola Mikrotiimi Oy Torikatu 31 (968) 831 4257	Lieksa Tietotapio Ky Pielisentie 46 (975) 523 663	Riihimäki Riihitec Oy Kontiontie 2 (914) 721 171	Tampere Bitman Oy Satamakatu 26 (931) 222 3226	Teuva Color Mantila Oy Porvarintie 20 A 9 (962) 267 3007
Espoo Softelo Oy Kauppamiehentie 1 (90) 455 5281	Helsinki PC-Kulma Oy Keinulaudankuja 4 (90) 340 1105	Jämsä Konerex Ay Koskentie 11 (942) 718 278	Kouvola ATK-Mylly Oy Salpausselänkatu 23 (951) 375 0586	Nurmes Tietotapio Ky Porokylänkatu 16 (976) 461 857	Rovaniemi Lapin Systema Oy Aittatie 9 (960) 313 761	Tampere Fenntron Oy Tullikatu 10 (9500) 598 266	Vaasa FixData Trading Oy Asemakatu 17 (961) 317 2333
Hamina Itäväylän ATK Helsingintie 1 (952) 354 1111	Iisalmi Ylä-Savon Microcomputers Savonkatu 31 (977) 14 560	Kajaani Kajaanin ATK-huolto Kirkkokatu 23 (986) 613 3911	Kuopio Savon Tietokeskus Tasavallankatu 22 (971) 263 3050	Oulu Laatumikro Oy Pakkahuoneenkatu 18 (981) 881 1211	Seinäjoki Datafone Valtionkatu 1 (964) 423 3344	Tampere Pirkkasoft Ky Nekalantie 31 (931) 223 3460	Vantaa Data Town Oy Iltatie 19 B 6 (90) 878 6241
Heinola Custom Control Oy Siltakatu 12 (918) 155 666	Joensuu OK-Mikro Merimiehenkatu 6-8 B (973) 221 387	Kauhava Fenntron Oy Kuusikuja 4 (9400) 263 877	Kurikka Datamill Oy Seurapuistikko 6 B 12 (964) 450 2772	Oulu Y-Daatta Oy Rakentajantie 5 D (981) 556 8286	Seinäjoki Suomen Sähkö-Data Oy Vapaudentie 52 B (964) 414 9863	Tampere Tampereen konttorikulma Kauppakatu 12 (931) 212 9098	Vantaa Micro Sail Oy Liesitori 1 (90) 507 2282
Helsinki CaiPro Oy Mannerheimintie 40 (90) 444 297	Jyväskylä SW-Communication Oy Väinönkatu 42 (941) 311 0061	Keuruu ATK- ja telepalvelu Oy Keuruuntie 16 (943) 722 106	Lahti Tietokonenurkka Ky Hämeenkatu 3 (918) 783 0577	Raahe Microstep Oy Antinkankaantie 30 (982) 220 966	Siilinjärvi Mikroserveri Toritie 4 (971) 462 5066	Tampere Winsoft Technologies Oy Kanslerinkatu 6-8 J (931) 316 5031	Telering-liikkeet kautta maan

Sikoja ja heksiä

Hexen: Beyond Heretic

Raven/id/GT Interactive
PC, PC CD-ROM
Versio: 1.00 (CD)
Minimi: 386/33, 4 Mt (suositus 8 Mt), CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Sound Blaster (16, Pro, AWE32), AdLib, GUS, PAS, Sound Canvas
Ohjaus: H, N, J
Kiintolevy: alle 25 Mt
Moninpeli: modeemi, IPX
Testattu: 486/66, 8 Mt, SB16, CD-ROM 300 kt/s



Kuinka tyhjäksi lehmän voi lypsää, ennen kuin sen luuranko tulee utareista läpi? Doomin enginellä ratsastava Hexen selviää vielä kuiville, sillä Raven ei ole mennyt siitä, mistä aita on matalin. Hexen ei olekaan Heretic parilla uudella hirviöllä ja aseella, vaan jopa suorastaan erilainen peli.

Pääsääntöisesti edelleen ruimitaan mörköjä kolmiulotteisessa maailmassa, mutta Hexen on jo niin rooliseikkailupeli kuin Doomin engine vain antaa myöten. Mikä ei ole hirveän paljon, mutta kuitenkin. Ongelmat ovat tuttua etsi avain–väännä vipua–vältä ansa -tasoa.

Paha jätkä on Korax, ja häntä lähtee nujertamaan joko taistelija Baratus, kleeri Parius tai maagi Daedolon. Jokaisella hahmolla on omat neljä asettaan, ja muutama löydettävä tavara toimii eri lailla. Hahmot voivat paitsi katsella ylös ja alas, myös hyppiä (vihdoinkin!) ja lentää sopivan taikakalun löydettyään.

Haamuaseita

Hereticin aseet olivat aikoinaan pettymys: ne olivat keskenään jokseenkin samanlaisia ja mielikuvituksettomia. Hexenissä ytyä sentään löytyy: joka luokalle on neljä asetta, joista viimeisen joutuu kokoamaan kolmesta palasta. "Ammusten" asemesta ne syövät manaa: kakkosase sinistä, kolmas vihreää ja neljäs kumpaakin. Yksinpelissä lisäaseet ovat varsin harvassa.

Taistelija mättää pimeyden kasvatteja nyrkillä, kirveellä, räjähtäviä vasaroita ampuvalla moukarilla ja horisontaalisessa kaaressa kuolemaa kylvävällä Quietus-miekalla. Ei auta: "Tylsin asevalikoima" -palkinto menee taistelijalle.

Maaginaseissa mielikuvitusnamiskaa on käännetty enemmän: pienitehoisen Sapphire Wandin ammukset jättävät kivan savuhunnun, ja jääloitsun uhrit kilahtavat hauskasti hileiksi. Lähinnä sirkkelinteriltä näyttävän seinämän tuottava Kuolonkaari lupaa paljon, mutta maagin mega-ase Bloodscourge maaliinhakeutuvine ammuksineen on pettymys: sinko on sinko vaikka putken päässä olisikin pääkallo.

Kleeri aloittaa löysästi pitkäveteisellä piikkisauvalla, mutta jo kakkosase paitsi ampuu myrkkyä myös imee elämää hirviöistä. Ja aina paranee: maata pitkin syöksyvä tulivana, jonka Tulimyrsky kehittää, häviää näyttävyydessä vain kleerin mega-aseelle Wraithvergelle. Se ampuu neljä (Raiders of the Lost Arkin lopusta käännettyä) haamua, jotka kirkuen hakevat lähimmät viholliset ja repivät heidät kappaleiksi. Tyylikäs efekti, varsinkin vastaanottavassa päässä.

Aseiksi voidaan laskea myös vihreät Flechette-pullot, jotka toimivat luokasta riippuen eri lailla. Taistelija heittää niitä kuin kranaatteja, kleerin käytössä ne tekevät myrkkypilviä ja maagille ne ovat kuin aikapommeja.

Hirviökaarti on varsin tavanomainen, vain Dark Bishopien ampumat hienosti spiraalina kieppuvat tulipallot ja veden alla lymyilevät stalkerit eroavat joukosta, muut ovat normaaleja tulta sylkeviä tai kimppuun käyviä mömmöjä. Hexenin ikärajaksi paketti suosittelee 12:ta, joka kuulostaakin sopivalta: mielikuvituksellisen näköiset hirviöt tuskin ovat kovin pelottavia. Aikuisia saattaa tietysti vähän haitata punavärein maalatut kuolinanimaatiot.

Vasaran alla

Kuten Hereticissä, myös Hexenissä saa osan tavaroista mukaan ja ne voi käyttää halutessaan. Erilaista lisää on paljon, joskin suurin osa on tavanomaisia energiapläjäyksiä ja health-potioneja.

Hereticistä on onneksi säilynyt lentämisen mahdollistavat Wings of Wraithit. "Death from Above" on varsinkin deathmatchissa aina yhtä hauskaa. Ketterä apu pahaan paikkaan on Dark Servant. Taikanukke luo Cyberdemonin pikkuveljeltä näyttävän sarvipään, joka takoo viholliset maahan. Legandaarisen Porkalatorin lisäksi löytyy teleporttausta, suojakenttä joka kimmottaa ammuksen takaisin, hetkellistä haavoittumattomuutta, nopeutta lisääviä taikasaappaita ja semmoista. Hexenissä backspace toimii paniikkinappulana, ja sen painaminen aktivoi yhden kappaleen jokaista varastossa olevaa tavaraa.

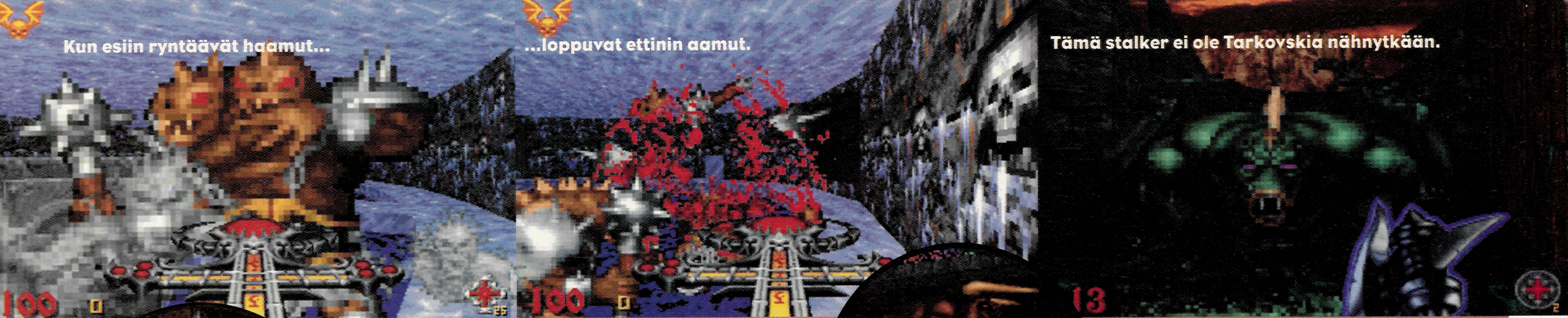
Sottapytyt valloillaan

Normaalin lineaarisen taso tasolta etenemisen asemesta Hexenissä edetään navasta napaan. Pelin 30 tasoa jakaantuvat osiin, ja joka osalla on oma napansa, eli ensimmäinen osio muodostuu aloitustasosta ja taso kaksi on risteys, jolta aukeaa pääsy tasoihin 3–7.

Graafisesti Hexen on vähän yllättävä, sillä se on osittain oudon suttuinen. Onneksi grafiikka enimmäkseen on totuttua Doom/Heretic-tasoa. Äänipuoli on hyvä, ja tunnelmallisia taustaääniä käytetään paljon. Pelin aikana voi soitella joko Hexen-CD:tä tai ihka omia levyjä.

Hexenin enginessä on paljon uutuuksia WAD-maakareille. Skriptit mahdollistavat sen, että ansan lauetessa tapahtuukin yhden asian asemesta vaikka mitä samalla kertaa: valot sammuvat, ovet avautuvat, Nokian osakkeiden kurssi heikkenee ja sankari litistyy seinien väliin. Aivan oikein: seinien väliin, sillä uusi engine sallii liikkuvat linedefit. Tä-

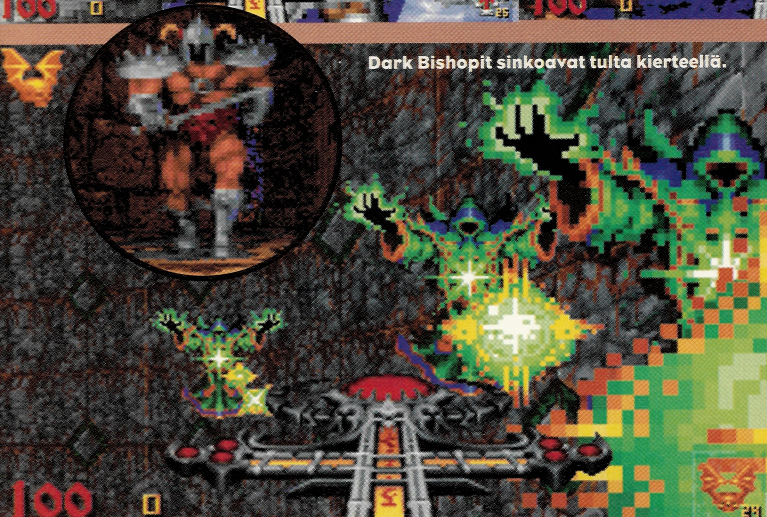




Kun esiin ryntäävät haamut...

...loppuvat ettinin aamut.

Tämä stalker ei ole Tarkovskia nähnytkään.



Dark Bishopit sinkoavat tulta kierteellä.



mä näkyy myös pyöröovina ja normaalisti aukiheilahtavina ovina. Pikkuvandaalit varmaan ilahtuvat myös rikkimenevistä esineistä, kuten ikkunoista ja ruukuista.

Luonnollisesti tasoeditorit päivittyivät hetkessä ajan tasalle, jotta WAD-rakentajilla on mitä näprätä, ja hehän ovat näpränneet: ainakaan WADien puutteeseen ei Hexen kaadu.

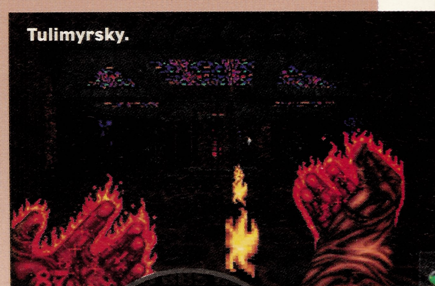
Vingu kuin sika!

Moninpeluu sujuu luonnollisesti ilman ongelmia. Sivuvaikutuksena lisääntyneestä seikkailupelimäisyydestä Hexeniin kannattaa manamatseihin hankkia sitä varten suunniteltuja WADeja, sillä Hexenin omista kentistä melkoinen osa on liian laajoja ja sekavia deathmatchiin.

Hyytävän hauskaa.

Muuten Hexen sopii mainiosti deathmatchiin, johon verkkopelissä voi osallistua maksimissaan neljä IPXeniä (8 hengen päivitys on kuulemma tulossa). Luonnollisesti jo kolme eri hahmoluokkaa piristää Tuonitaistoa, ja hahmon arpomisella voi estää sen, että kaikki haluavat olla kleerejä.

Hexenin lisäesineillä tietysti saa puhtia peliin. Siinä missä Hereticin Kalmankisassa sai onnettoman vastustajan muutettua ärsyttävästi kanaksi, voi Porkelatorin omistaja muuttaa vastapelaajan (tai hirviöt) pikku possuressuksi. Se kana oli oikeastaan hauskempi, vaikka vinkuvan pikkusiankin ammuskelu on rather amusing, ja onhan kärsä kolmantena jalkana juoksentelu nöyryyttävämpääkin.



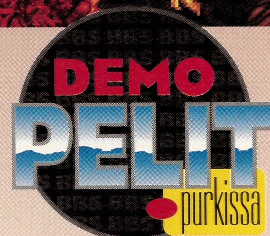
Tulimyrsky.

Hevosvainaaparka

Koska olen jo yli päälaen kyllästetty niin Doomilla kuin Doomiksi haluavilla virityksillä, odotin olevani pitkästymisestä poikki ennen kuin tunti on kulunut. Ällistyttävää kyllä, Hexenin eväät riittivät pitämään mielenkiintoa yllä huomattavasti odotettua tehokkaammin ja aloitin koodiavusteisen tasohyppelyn vasta, kun se oli aikataulusyistä pakko. Siitä täytyy kai vetää se johtopäätös, että Hexen on hyvä peli.

Silti, vaikka Hexen onkin hyvä ja jopa eroaa tarpeeksi edeltäjästään, tämä kuollut hevonen alkaa olla jo puhkiruoskittu. Hexeniin on hyvä lopettaa, ja jatketaan sitten Quakella, eikös vain? Mitä? Eipä siltä näytä: tämä Korax on kolmesta Käärmeratsastajasta toiseksi vaarallisin...

Nnirv



Hyvää

- Paljon hyviä graafisia efektejä.
- Hyvät äänet
- Moninpeluu.

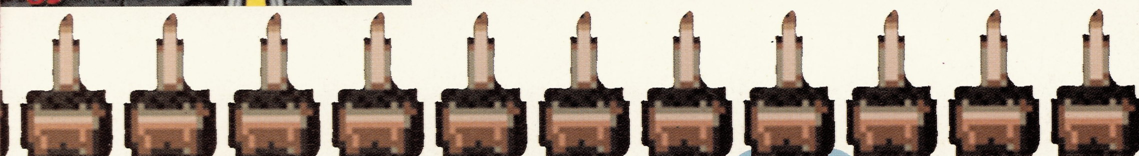
Huonoa

- Osittain tuhruinen grafiikka.

Loppuunkalutusta peliluusta on vielä kerran saatu tiristettyä hyvä peli.

Doom

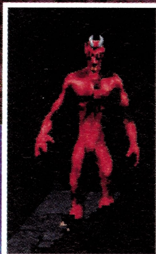




Ei yksi kirves kesää tee

Witchaven

IntraCorp Inc/U.S. Gold
PC CD-ROM
Minimi: 486/33, 8 Mt RAM, CD-ROM
Äänituki: Sound Blaster (16, AWE32), SoundScape, PAS, MSS, GUS, Roland, Adlib Gold, Sound Galaxy
Ohjaus: H, N, J
Kiintolevy: 40 Mt
Testattu: P90, 8 Mt RAM, Stealth 64 PCI, CD-ROM 300 kt/s, SB16

Lava Fiend kannattaa hoidella jousella.

Goblin kaivaa verta nenästään.



Toinen ogre vahtii selustaa?



Grey Witch vahtii exitiä.



Luurangon tanssitunti.

Kauan sitten Charin saarella maagien kokeilut päästivät valloilleen kaaoksen agentin nimeltä Illwhyrin. Siitä asti saari on ollut hänen ja hänen kätyriensä asuinsija. Kaikki saarta puhdistamaan lähetetyt retkikunnat ovat jääneet sille tielleen.

Illwhyrin ei kuitenkaan tyydy pelkkään Chariin vaan nyt on kiikarissa maailmanvalloitus. Sen kummemmitta seremonioitta pelaaja potkaistaan veneeseen tikari kourassa maailmaa pelastamaan.

Tuttuna ideana on puhdistaa saari taso kerrallaan hirviöistä ja lopulta itse Illwhyrinistä. Pelin edetessä kertyy kokemuspisteitä ja tarvikkeita. Hahmon taso nousee kokemuksen mukaan ja samalla taistelutaidot ja taikomiskyky paranevat.

Taiston taikaa

Maailmaa katsotaan hahmon silmien läpi ja ohjaus tapahtuu reaaliaikaisesti, kätevimmin hiirellä. Aseita heilutetaan hiiren napilla ja taikajuomat ja taiat valitaan näppäimistöllä. Ylös ja alaskin voi kuikuilla. Hyppääminen on hauska jippo, sillä hyppäävän hahmon suuntaa voi muuttaa ilmassa ja juoksuvauhdilla hahmo hyppää täysin käsittämättömiä matkoja.

Pelissä on kymmenen asetta nyrkistä kahden käden miekkaan ja jouseen. Käytännössä lähes kaikki taistelu tapahtuu vastakkain silmästä silmään, ja jousi ja taistelutaiat ovat enemmän tai vähemmän kuriositeetteja. Hahmoa voi väliaikaisesti tehostaa taikajuomien ja tasoilta löytyvien sormusten ja muiden tilpehöörien avulla.

Peli on jakautunut moneen kymmeneen laajaan tasoon, jotka ovat pullollaan hirviöitä. Tapetulta hirviöltä voi kerätä aseen talteen, mikä onkin tarpeen, sillä aseet kuluvat ja hajoavat yliluonnollisen nopeasti jopa tyhjää ilmaa viuhtoessa. Valitettavasti kahta samanlaista asetta ei voi kantaa yhtä aikaa, joten miekan hajotessa voi yrittää muistella missä edellisen kerran sellaisen näki. Karttahan ei luonnollisesti tavaroiden paikkoja näytä.

Aseiden hajoamisessa jurppii erityisesti se, ettei aikaisemmille tasoille pääse kuten Underworldissä. Muutaman kerran joutuu hutkimaan puolikuntoisella tikarilla ja muistelee kaiholla edelliselle tasolle jääneitä aseita.

Hirviöiden tappamisen lisäksi on tasolta löydettävä ulospääsy seuraavalle tasolle. Tavanomaisena lisänä ovat avaimia tarvitsevat ovet sekä seiniä avaavat lattiapaneelit. Onneksi myös ovenavaustaika on olemassa, jottei aina tarvitse koluta koko tasoa yhden avaimen perässä.

Tasoja on monta ja idealtaan ne lähinnä toistavat itseään. Ne ovat kuitenkin kohtuullisen hyvin suunniteltuja ja grafiikka on kaunista katsella sekä SVGA:lla että VGA:lla. Kaukaa kauniin näköinen grafiikka on kuitenkin suttuista läheltä, mikä on iso miinus, ottaen huomioon että taistelu tapahtuu suurimmaksi osaksi lähietäisyydeltä.

Rikkoja rokassa

Vastustajia ei ole turhalla älyllä pilattu: kun hirviötä lyö, se kääntyy tavallisesti kannoillaan, perääntyy pari askelta ja kääntyy takaisin. Varsin äkkiä oppii taistelemaan niin, ettei hirviöillä ole juuri mahdollisuutta lyödä takaisin. Lisäksi ne on helppo lusmuttaa hyökkäämään jonossa, joten turhan tiukkaa taktikointia ei tarvita pelin takakannen tekoälyn kehuista huolimatta.

Kun tähän vielä lisää sen, että hirviöitä on enimmäkseen muutamaa perustyyppiä, alkaa pelaaminen vähitellen tympiä. Kyllä vahvempia hirviöitäkin on, mutta niitä vilahtelee varsin vähän. Edes lohikäärme ei nostattanut pahemmin hikeä pintaan, kun hahmoa vähän douppasi parilla taikajuomalla.

Outoja juttuja

Jostain kumman syystä pelin tekijöille ei ole juolahtanut mieleen, että salaovet ovat SALAovia: ne näkyvät kartalta samoin kuin ansat. Koska salakuopat ovat kuolettavia, päädyin lopulta pitämään karttaa koko ajan auki.

Erikoista on myös se, että vaikka peli on varustettu kahdella eri väkivaltatasolla on kesymmän option ainoana ero se, ettei hirviötä lyödessä palaset lentele. Kuitenkin ympäristö katosta roikkuvine ruumiinpuolikkaineen ja irtokäsineen a'la Doom on ennallaan.

Witchaven on ylipitkäksi venytetty tekele, jolla olisi ollut potentiaalia, jos kekseliäisyyttä olisi käytetty. Harva jaksanee kahlata pelin kaikki tasot läpi.

Toni Virta

Hyvää

- Kauniit maisemat.
- Kesymmille kokoonpanoille VGA-grafiikka.
- Tasoja on riittävästi ja ne ovat laajoja (joskus turhankin).
- Ruudunpäivitys ripeää.

Huonoa

- "Tekoäly"
- Grafiikka läheltä suttuista.
- Hahmonkehitys olematon ja tavanomainen.
- Aseiden ylinopea kuluminen.
- Taikojen osuus on minimaalinen.
- Tasot toistavat itseään.

Kaunis katsoa, muttei kovin erikoinen. Tyypillinen lajinsa edustaja ilman mitään uutta.

3D-Räiskintä/roolipeli

65

Kadonneen sinetin metsästäjät

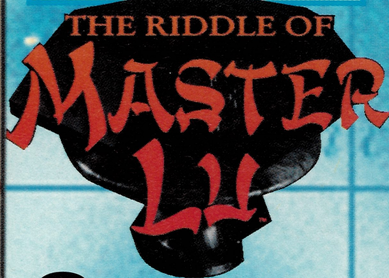
The Riddle of Master Lu

Sanctuary Woods/U.S. Gold
PC CD-ROM
Minimi: 486/25 (suositus 33), 8 Mt, SVGA (640x480), CD-ROM 300 kt/s, hiiri
Äänituki: AdLib Gold, Sound Blaster (Pro, 16), Sound Master II, PAS, GUS (Max), MS Sound System, Sierra Sound System, Yamaha Sound System, ESS Audioscape, Soundscape, Roland RAP-10, Speech Thing
Kiintolevy: 5, 34 tai 62 Mt asennuksesta riippuen
Testattu: P90, Stealth 64 2 Mt VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, CD-ROM 450 kt/s

●● Hattupäinen mies seikkailee 1930-luvulla halki tunnetun maailman etsiessään kadonneita aarteita ja outoja asioita. Onko LucasArts vihdoin tehnyt uuden Indiana Jones -seikkailun? Ehei. Usko tai älä, hattupää on Robert Ripley, outojen asioiden keräilijä ja maailmanmatkaaja.


Himalajan huippujen katveeseen rakennettu luostari pitää sisällään tietoa Ripleyn seuraavasta matkakohteesta.

Luostarin rukousmyllyt ovat menneet sekaisin, ja Ripleyn täytyy löytää niille oikeat paikat.



Seikkailupelien sankareiksi ei yleensä pääse ihan oikeasti olemassa olleita henkilöitä. Paitsi Riddle of Master Lu'ssa. Robert Ripley oli 30-luvulla suositun "Ripley's Believe It Or Not!" (Suomessa "Usko tai Älä!") -sarjan luoja.

Saadakseen materiaalia sarjaansa Ripley matkusti laajalti ympäri maapalloa keräillen outoja asioita ja esineitä, joita hän asetti näytteille outojen asioiden museoonsa Odditoriumiin.

Pelissä Ripley on juuri selvinnyt hengissä häntä Egyptissä vainonneiden beduiinien kynsistä vain kuullakseen, ettei Odditoriumilla mene kovin hyvin. Museo tarvitsee kipeästi rahaa, joten Ripley suunnistaa Kiinaan etsimään Kiinan ensimmäisen keisarin tarunomaista sinettiä, jonka huhutaan antavan käyttäjälleen rajattomia voimia. Luonnollisesti moiset voimat kiinnostavat monia maailmanvalloituksesta haaveilevia valtioita, eikä Ripleyn tehtävä olekaan helppo tai vaaraton. Sinetti itsessäänkään ei ole helppo löydettävä, ja Ripley joutuu matkustamaan Kiinasta Andeille ja takaisin etsiessään tietä aarteen luo.

Aivotoiminta sallittua

Oudosta puzzlepeleihin viittaavasta kannesta huolimatta Riddle of Master Lu paljastuu onnistuneeksi seikkailupeliksi, joka tuo vahvasti mieleen Indiana Jones -pelit ja -elokuvat. Ripley on toiminnan mies, eivätkä häntä pelota vuorisolat tai vanhat ansoja täynnä olevat temppelit.

Herra Lun Arvoituksessa onkin sitä jo kadonneeksi luulemaani seikkailutunnelmaa, eikä peli osoittaudu viime aikojen trendin mukaiseksi ylihelpoksi multimediaräpellykseksi. Ongelmien taso on yleisesti onnistunut, pienellä ajattelulla peli etenee kiitettävästi. Mukaan on tosin osunut pari todella tylyäkin viritystä, joiden ratkaisemiseen tunnutaan tarvittavan joko meedion kykyjä tai uskomatonta tuuria. Onpa etenemistä hidastamassa myös muutama pikseliongelma, mutta onneksi enemmistö pulmista jää inhimilliselle tasolle.

Keisarin sinetin etsimisen sivussa Ripleyn täytyy etsiä uusia esineitä Odditoriumiinsa, joten kaikki ongelmat eivät keskity vain yhden päämäärän täyttämiseen.

Ohjaa tai älä!

Ripleyn ohjailu maailman halki onnistuu kiitettävän toimivalla hiirisysteemillä. Eri toimintaa kuvaavat ikonit valitaan ruudun alalaidasta ja koko systeemi toimii hiiren vasemmalla napilla. Inventaario on ikoneiden vieressä, ja jokaista esinettä voi tarkkailla lähemmin. Ärsyttävästi esineistä on olemassa vain kuva, minkäänlaista sanallista kuvausta ei ole tarjolla.

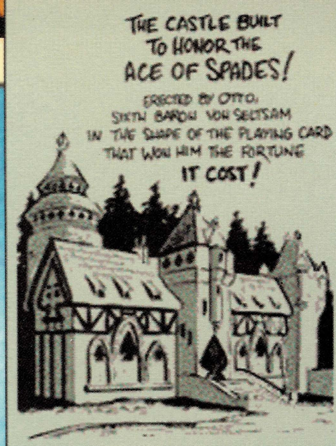
Sillon tällöin peliä tuntuu myös vaivaavan ikoneiden epätarkkuus, sillä pieneen pikseliin osuminen suurella pointterilla on turhauttavan hankalaa. Pointterit kaipaisivatkin jonkinlaisen hotspotin, toimintapisteen, pelaamisen helpottamiseksi, mutta muuten systeemi toimii hienosti.

Erityisen ilahduttava on toiminto, jolla hiiren oikeaa nappia painamalla voi hyppiä yli turhan animoinnin. Esimerkiksi pihan yli kävely nopeutuu kummasti, kun nappia painamalla Ripley hyppää suoraan alueen toiselle puolelle.

Keskustelu toimii tutulla monivalintaperiaatteella, ja yleensä heti selviää, kannattaako se käydä huolella läpi, vai onko kyseessä vain taustahenkilönä toimiva ajankuluttaja, jolla ei ole mitään ihmeellistä tarjottavaa.

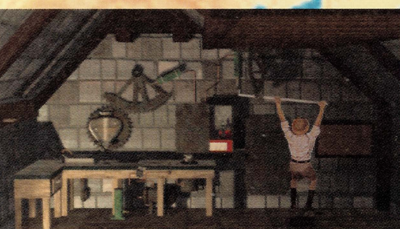
Niin kaunis on hiljaisuus

Ulkoisesti Riddle of Master Lu onnistuu kaappaamaan oikean ilmapiirin. Kauniit SVGA-taustat ovat onnistuneita, ja pelaaja tuntee olevansa paikalla niin keväisessä Kiinassa kuin lumisilla Himalajan rinteilläkin. Hahmot on

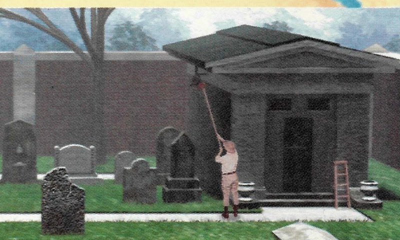




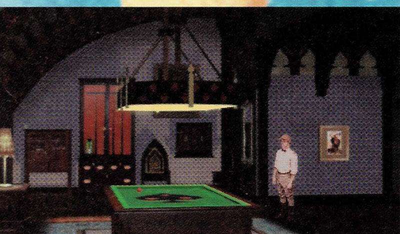
Linnanpihassa kaikki näyttää olevan kunnossa. Koko komeudesta pitää huolta vain yksi työmäärästään alituiseen valittava puutarhuri.



Saksalaisen paronin piilotettu laboratorio pitää sisällään monia salaisuuksia.



Vanha paroni antoi rakentaa kryptaansa kellon siltä varalta, ettei hän olisikaan vielä kuollut arkkuun joutuessaan.



Linnan biljardihuone on ensivaikutelmaa kiinnostavampi. Erityisesti tapetin kuviot kannattaa tiirailla tarkkaan...

siirretty peliin suoraan videolta, joten animaatio on kaunista ja pehmeää. Ihmiset eivät myöskään pistä liikaa esiin taustastaan, vaan hahmot on onnistuttu hienosti integroimaan pelin muuhun grafiikkaan.

Keskusteluissa esiin ponnahtaa pieni ruutu, joka näyttää videota Ripleystä ja tämän keskustelukumppanista. Huvittavasti herra Ripley hyppii paikassa kuin paikassa hellekypärä päässä ja khakipökät jalassa. Ainoastaan New Yorkissa mies vaivautuu vaihtamaan vaatteitaan, eikä sielläkään aina.

Äänipuoli ei valitettavasti paljastu kuvallisen sisarensa veroiseksi. Silloin harvoin kun peli päättää rimpauttaa pienen musiikinpätkän, pelaaja saa tyytyä lyhyisiin FM-synteesillä tuotettuihin pimputuksiin, joita kuunnellessa on oikeastaan ihan tyytyväinen, ettei musiikkia pelissä ole.

Puhetta pelissä riittää, ja suurin osa lässytyksistä on hyvin näyteltyä. Useimmiten muu äänimaailma koostuu erilaisista taustaäänistä: vuorilla tuuli humisee ja kaupungissa autot ja ihmiset pitävät melua. Muita tehosteita ei juuri ole, joten peli on aivan liian hiljainen. Äänipuoli tuntuukin jääneen pelin muiden osien varjoon.

Riddle of Master Lu on bugiton, mitä nyt asennusohjelma ruikutti alussa liian vanhasta hiiriajurista. Vaihdon jälkeen peli toimi hienosti, eikä kaatunut kertaakaan.

Vain ruoska puuttuu

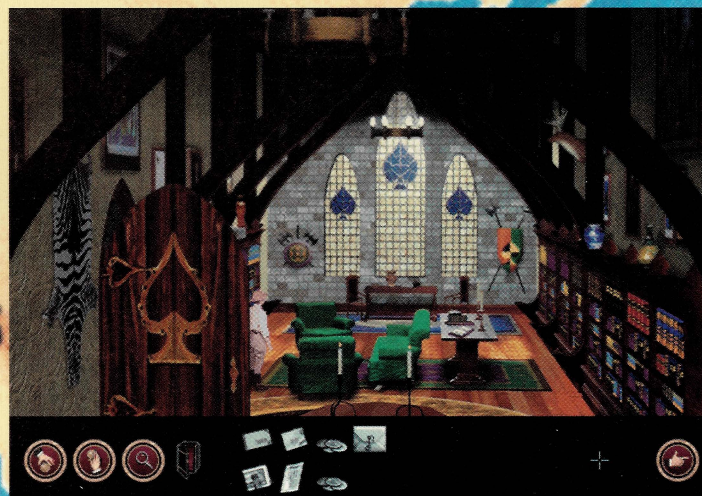
Riddle of Master Lu osoittautui mukavaksi yllätykseksi, joka saa pitkästä aikaa seikkailupelin tuntumaan seikkailulta, ei videon katselemiselta. Ripleyn harhailu tunnetun maailman rajalla ja pitemmälläkin on nautittavaa seurattavaa, joka vetosi vahvasti ainakin minuun.

Aivan indianajonesmaiseen huumorin ja vakavamman toiminnan yhdistelmään peli ei yllä, mutta mukavan lähellä se kuitenkin on liitelemässä. Riddle of Master Lu on hyvä valinta, jos pitää rehellisistä seikkailupeleistä, jotka antavat haastetta myös niille pienille harmaille aivosoluille.

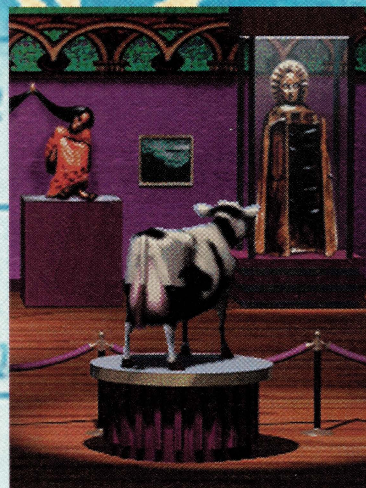
Tapio Salminen



Keväisen Pekingin kaduilla uuden kommunistihallituksen vartijat valvovat tilannetta.



Linnan kirjastosta Ripley onnistuu löytämään lisää näytteille laitettavaa museoonsa New Yorkiin.



Odditorium on täynnä mitä oudompia ilmestyksiä. Ja lisää tarvitaan, sillä yleisön määrä on viime aikoina laskenut.

Hyvää

- Ongelmien taso on useimmiten sopivan haastava.
- Kaunis taide.
- Kiehtova 30-luvun tunnelma.

Huonoa

- Heikko äänimaailma.
- Käyttis kaipaisi pientä parantelua.

Mukavatunnelmainen, perinteinen seikkailu, joka antaa töitä myös aivoille.

Seikkailu

88

nyt voittokone kotia vailla

Nyt voit voittaa 20.000,00 mk:n arvoisen 90 MHz Compaq ProLinea 590 m 420 PC:n lisävarusteineen ja koko vuodeksi ilmaisen Internet-yhteyden.

Pelit-lehden tilaajana olet automaattisesti mukana Helsinki Media Erikoislehtien 30.12.1995 järjestämässä arvonnassa. Jos et vielä ole tilaaja, olet sitä varmasti soitettuasi saman tien Asiakaspalveluumme, puh. (90) 120 670.

Voit voittaa itsellesi Compaqin kokoonpanon ja saat Pelit-lehden edullisen kestotilauksen ensimmäisen 12 kk:n jakson (10 lehteä) vain 240 mk:lla.

Jos haluat vielä harkita tilaustasi ja silti osallistua arvontaan, lähetä meille nimi- ja osoitetiedoillasi varustettu postikortti: Helsinki Media Erikoislehdet, Asiakaspalvelu, PL 21, 01771 VANTAA. Onnea arvontaan ja 90 MHz Pentium PC:n voittajalle.



PELIT

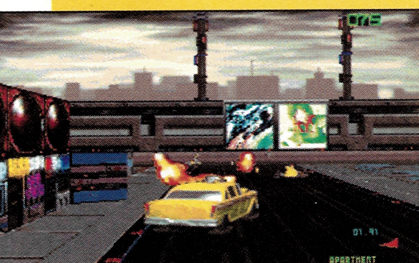


Taksikuski

Roadwarrior

Gametek
PC CD-ROM
Versio: ennakko (2.11.95)
Minimi: 486, 8 Mt
Äänituki: AdLib Gold 1000/2000, Ensoniq SoundScape Ess 488/688 Audiodrive GUS, GUS MAX, MSS, PAS 16 Roland Rap-10, Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Sound Master 2
Ohjaus: J, N
Kiintolevy: 7,5 Mt
Testattu: 486/50, 8 Mt, ET4000(ISA), GUS (1 Mt), SB, CD-ROM (600 kt/s)











Paikoitellen grafiikka on realistisen näköistä.

Alla bensannielijä, päällä konetykki. Edessä maileja, takana ruumiita. Vaviskaa, Roadwarrior on täällä.

Roadwarrior alkaa lupaavasti. Kitaramusiikki paukkuu kaiuttimista selkeänä, intron grafiikka on hyvää ja pelimiljöö aavikolle lätkittyine kaupunkeineen kuin Mad Maxista ja Judge Dreddeistä nykäisty. Sankarin räkäinen ulkoasu ja siloittelemattomat käytöstavat antavat nekin odottaa rankkaa kokemusta. Vaan moni auto päältä kaunis, silkkaa mossea sisältä.

Keltainen Kuolema

Tapahtumapaikkana toimii Kemon tasanko. Drake Edgewater, taksikuski, karkaa vankilasta riehumaan ulkomaailmaan, aiheuttaen samalla vankilan omistavalle Omnicorpille kevyitä tappioita. Moinen ei Omnin pomoa miellytä, ja Drake onkin pian määrätty vangittavaksi pientä keskustelutuokiota varten.

Leijuvalla ja aseistetulla työvälineellään matkaavan suharin tulevaisuudenkuva ei ole ruusuinen. Omnicorp on suunnilleen Ukko Ylijumalan asemassa oleva firma, joka hoitelee järjestyksenpitoa diktaattorin ottein. Omni yrittää napata Draken, Drake puolestaan pysyä vapaana ja hengissä.

Peli on jaettu tehtäviin, joiden välissä kuljetetaan juonta esittämällä kivannäköistä sarjakuvaa. Roadwarrior on jatkoa pelille nimeltä Quarantine, eikä tekijätiimi nähtävästi ole pelien väliin jääneinä kuukausina oppinut tärkeintä: höysteen määrällä ei ole väliä, jos itse pelaamisen mielekkyys tökkii.

Digitaaliratti

Pääosassa oleva taksi on periaatteessa erittäin kuolettava, lähestyi sitä miltä ilmansuunnalta hyvänsä. Eteenpäin sojottaa pääaseen lisäksi vaihdettava lisäase, sivuikkunoiden reunoihin on pultattu Uzit ja perässätulijat saavat hengittää pakokaasua.

Todellisuudessa aseilla on vaikea osua mihinkään ja suurin osa tuliluikuista on tehottomia. Sivu-Uzeista ei ole käytännön hyötyä, vaikka niillä voikin kaataa jalankulkijoita kokeilumielessä.

Ohjaustuntuma on vähintäänkin omituinen. Leijuauto kääntyy vaikka paikallaan, mutta vauhdissa ei liu'u lainkaan. Meno on oudon kulmikasta, eikä illuusiota leijuvalla autolla ajamisesta synny kuin hetkittäin.

Normaalisti autolla voi tehdä vain pieniä hyppyjä. Manuaali kuitenkin lupailee lisälaitetta, jolla auto muuttuu lentokoneeksi. Valitettavasti ihme jäi kokematta etenemisen jumiuduttua bugiseen tehtävään.

Pelimaailman uskottavuus karisee muutaman pikkujutun takia. Viholliset ja heidän kulkuneuvonsa hortoilevat varsin vapaamielisesti ja kääntyilevät varoittamatta koko ajan. Pelialueet taasen ovat tasankoa, joille on viivoittimella vedetty tieverkosto ja väleihin pudotettu palikkarakennuksia.

Deathrace 2000

Tehtäville on yhteistä tiukka aikaraja. Mokatessaan saa kyllähkin yrittää uudestaan, mutta samojen kenttien kelaaminen alkaa nopeasti keittää konetta.

Tehtävät koostuvat tappamisesta, matkustajien kuljettamisesta ja sen sellaisesta. Esimerkki: Herra X täytyy poistaa. Alkaa ajojahti. Aiottu uhri liikkuu ennaltamäärättyä reittiä kohti piilopaikkaansa, taksisuharin kaahatessa perässä aseet laulaen. Juuri kun kohdeauto on milliä vaille vainaa, aikaraja umpeutuu. Samalla sekunnin sadasosalla tehtävä epäonnistuu, Drake warppaa takaisin aloituspaikkaan ja kaikki alkaa alusta. Ohjelmoijien käsitys huumorista on erikoinen.

Apuna vihollisen etsimisessä on kohteen suunnan ja etäisyyden ilmaiseva mittari, joka huomaavaisesti näkyy myös ulkoperspektiiviä käytettäessä. Toisarvoiset mittarit ovat näkyvissä vain kojelaudan yli tiiraillessa, eikä niitä kyllä jää kaipaamaankaan.

Karttaruutua tiiraamalla saa kuvan sijainnistaan, ja auton mittaristossa on minikokoinen kartta auton ympäriltä. Koko ruudun karttaa ei kovin mieluusti ota esille, koska peli pysähtyy tällöin aina toviksi lataamaan hopeakiekolta.

Menovesi lopussa

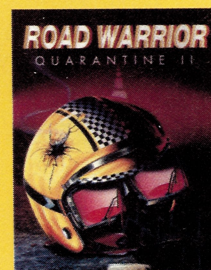
Rakennuksissa on kivasti yksityiskohtia, ja seinät ovat suurelta osin animoituja. Grafiikka on oikeastaan ihan kaunista, valitettavasti aikaa sen ihailuun ja yksityiskohtien etsimiseen ei anneta.

Äänet ovat valjuja. Auton moottori päästää hentoa surinaa ja räjähdykset ovat papattiluokkaa. Konetykki sentään ärjyy nautittavasti, ja CD-musiikki on hyvää.

Ilman aikarajoja peli saisi heti 15 pistettä lisää, sillä pelkkä kiireetön bulevardiralli aseiden syytäessä panoksia olisi namia. Nyt maisemien tiirailu ei onnistu, koska pelaaminen on karmeaa hosumista, ja ellei aika, niin ammukset loppuvat aina kesken.

Roadwarrior lupaa paljon, mutta lunastaa vähän.

Kimmo Veijalainen



Hyvää
- Musiikki sopii menoon ja tulee CD:ltä.
- Kenttien välissä on kauniita sarjakuvia.
- Grafiikassa kivoja yksityiskohtia.

Huonoa
- Aikarajat.
- Sekavuus.
- Köyhä ideointi.

Ruudinkäryistä, turhauttavaa kaahausta kelloa vastaan.

Ammuskeluralli

55



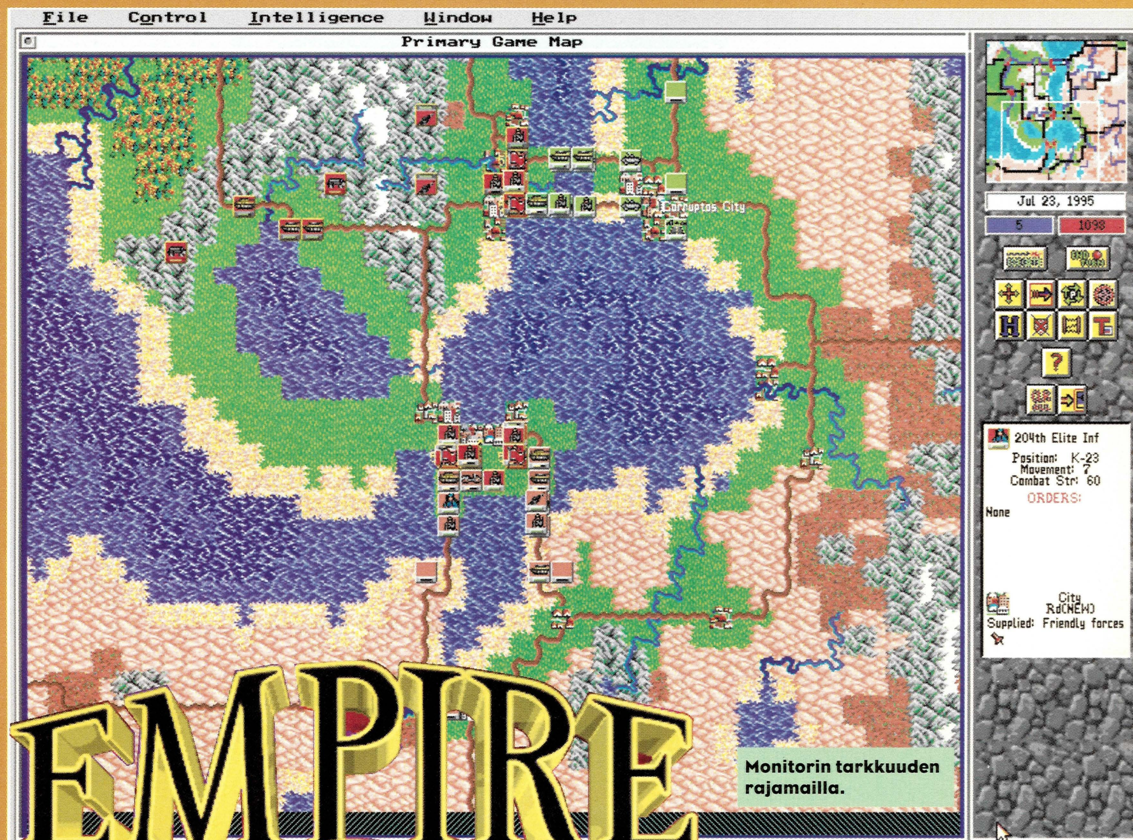
Empire II: The Art of War

New World Computing/U.S. Gold

PC CD-ROM
Minimi: 386, 4 Mt (suositus 486, 8 Mt), SVGA-näyttö, CD-ROM
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS, GUS, Wave-Jammer, Ensoniq SoundScape, Microsoft Sound System, ESS 688, Adlib Gold
Ohjaus: H
Kiintolevy: 12 Mt
Moninpeli: Nollamodeemikaapeli, modeemi tai NetBios-verkko
Testattu: 486/80, SB AWE32, CD-ROM 450 kt/s, (Windows 95)

Sota mittatilaustyönä

● ● Vuoropohjaiset nappulansiirtopelit ne vain jaksavat tunkea markkinoille toinen toisiaan matkien ja mitään toisistaan oppimatta. Tämän kuukauden sotastrategiapeli on silti ainakin jossain määrin kiinnostava, pääasiassa hyvän skenaarioeditorinsa ansiosta.



Monitorin tarkkuuden rajamailla.

Empire II:n aikaskaala alkaa kivikauden nuijasotien ajoista ja jatkuu siitä eteenpäin hamaan tulevaisuuteen. Simuloitavasta aikakaudesta riippumatta Empire näyttää aina samanlaiselta, skenaariosta toiseen vaihtuvat kartan lisäksi vain yksiköt ja yksiköille yhteiset pelisäännöt.

Perusstrategiaa

Empire II on varsinainen sotastrategiapelin stereotyyppi: hiirellä ohjastetaan yksiköitä, jotka käskyt saatuaan alkavat liikkua kohti osoitettuja määränpäitä. Taistelu tapahtuu liikkumalla vihollisen yksikköä päin tai käyttämällä joukolta mahdollisesti löytyvää epäsuoran tulen ampumiskykyä. Kussakin skenaariossa on määritelty voittopisteitä antavat kohteet, joita kumpikin osapuoli yrittää vallata.

Käyttöliittymä on siedettävä, tosin paikoitellen hieman epäloogginen ja hiomaton, esimerkiksi hiirikursori ärsyttävästi jumittuu aina kun nappula liikkuu. Toinen nupinan aihe löytyy siirtämisviiveen asettamisesta, muutosyrityksistä huolimatta nappuloiden nyksyttely paikasta toiseen siirtokäskyn antamisen jälkeen oli tuskaisan hidasta.

Hyvänä piirteenä Empire II mallittaa haluttaessa myös huollon merkityksen taistelutoiminnalle, luonnollisestikin huollon tavoittamattomissa olevat yksiköt taistelevat huonommin. Myös alueen vartiointi ja maahan kaivautuminen ovat mahdollisia.

Empiren mukana tulee valmiita skenaarioita riittävästi, aiheet vaihtelevat Napoleonin sodista maailmansotiin, mukana myös muutama täysin hatusta temmattu fantasiasota. Harmittavasti Empire ei tue minkäänlaisia kampanjoita – kaksinpelimahdollisuus sentään on mukana.



Kaikki taistelut Naposta tulevaisuuteen onnistuvat.

Oi maamme ruutumaa

Empiren sodat pelataan neliönmuotoisella pelilaudalla, joka koostuu neliönmuotoisista maastonpalasista. Maastonmuotoja ei ole kovin hyvin sovitettu toisiinsa, vaikutelma on aina kömpelön ruutumainen. Kartat koostuvat vakiomaastontyypeistä: käytössä on tasaista maata, kukkuloita, vuoristoa tai jotain muuta Empire II:n tukemasta kahdestatoista maastotyypistä. Vuoristossa puolustava hyökkääjä saa yleensä bonusta, suo hidastaa matkantekoa ja tiet taas nopeuttavat, ja sillai ja sillai...

Maastografiikka antaa harrastelijamaisen vaikutuksen. Sen lisäksi, että maastoruudut eivät ole mitään erityisiä silmäniloja, ovat kaikki muodot neliökaavaan sidottuja: esimerkiksi joet ja tiet eivät voi mennä vinoittain. Samoin myös nappulaikonit ovat graafisesti tökeröitä ja grafiikan taso tuntuisi sopivan enemmänkin shareware-peliin.

This land is my land

Empire on helposti räätälöitävissä tehokkaan skenaarioeditorinsa ansiosta. Kukin skenaario koostuu kolmesta osasta: käytössä olevasta teknologiasta, karttapohjasta sekä joukkojen sijainnista kartalla.

Teknologia koostuu isosta joukosta erilaisia taulukoita, jotka määräävät miten yksiköt voivat liikkua ja taistella toisiaan vastaan, miten ne havaitsevat toisensa, sekä miten muut kymmenet Empire II:n käyttäjän parametroitavat säännöt toimivat. Esimerkiksi "sukellusveneen" voi tehdä määrittelemällä yksikön, joka voi liikkua vain merialueilla ja joka voi hyökätä kaikkia merialueilla liikkuvia yksiköitä vastaan.

Skenaarioeditori on Empire kakkosen paras puoli. Jos koskaan olet itse halunnut tehdä skenaarion ihan atomeista asti, tarjoaa Empire II siihen parhaat mahdollisuudet. Kun kaikki joukoista ja itse pelin säännöistäkin asti on editoitavissa, ovat skenaarion luontimahdollisuudet lähes rajattomat. Onpa mukana oma ikonieditorikin valmiiden nappulakirjastojen lisäksi.

Empire II muistuttaa tavattomasti The Perfect General kakkosta, joten näitä kahta sotapelimoottoria ei voi olla asettamatta rinnakkain. Sekä pelattavuudessa että teknisessä toteutuksessakin Empire jää kakkoseksi, lisäksi The Perfect General 2 on myös kiinnostavampi, pääasiassa kampanjoiden ja vuorovaikutteisen kaksinpelin ansiosta. Sen sijaan Empire II:n skenaarioeditori on monipuolisuutensa sekä joukkojen muokkauskyvyn ansiosta parempi.

Pekka Ihanne

Mikä ihmeen kakkonen?

Empireä niin paljon pelanneena, ettei sitä järki enää selitä, tartuin Empire II:een kuin valon nopeudella toimiva postitus. SItten alkoikin vähän harmittaa, sillä pelin nimi on halpa markkinointikikka: oikeasta Empirestä ei ole siirtynyt muuta kuin neliömalliset nappulat, muuten tämä "jatko-osa" on täysiverinen sotapeli, ei sellainen jokamiehen helppo ja hauska strategiapeli kuin maineikas edeltäjänsä. Kaupungit eivät edes rakenna mitään.

The Perfect General 3 olisi ollut parempi nimi, mutta siihenhän New World Computingillä ei ole oikeuksia.

Nnirvi

Kaiken saa viriteltyä.

Hyvää

- Hyvät räätälöintimahdollisuudet.
- Skenaarioeditori tarjoaa kiinnostavaa näprättävää.

Huonoa

- Grafiikka viimeistelemätöntä.
- Ajoittain tylsää nappulansiirtelyä.

Empiirinen tutkimus osoittaa tämän pelin olevan sarjansa kahdessadaskuudeskymmenes neljäs edeltäjiänsä muistuttava nappulasiirtoautomaattipeli.

Sotastrategia

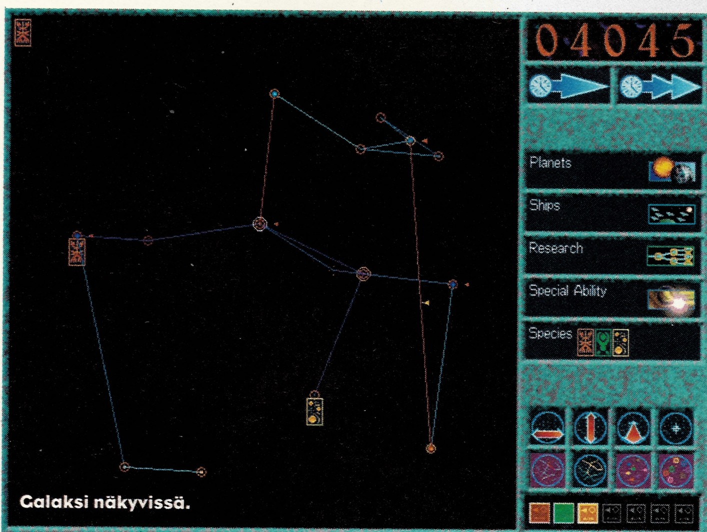
83

Orionin malliin

ASCENDANCY



Diplomaatti saa aina kärsiä.



Galaksi näkyvissä.



Tiedon puu.

Ascendancy

The Logic Factory/Virgin
PC CD-ROM
Minimi: 486/33, 8 Mt, CD-ROM 300 kt/s, SVGA
Äänituki: Sound Blaster -yhteensopivat, PAS, GUS, Ensoniq SoundScape, Roland RAP-10
Ohjaus: H
Kiintolevy: 15 Mt
Testattu: 486/80, SB AWE32, CD-ROM 450 kt/s, (Windows 95)

Siinä suunnitellaan itse omat alukset, keksitään uusia teknologioita ja taistellaan muita rotuja vastaan. Mikä klassinen avaruudenvalloituspeli on kyseessä?

Väärin. Ei Master of Orion, vaan Ascendancy, joka lainaa hävyttömästi erästä MOOta peliä.

Ascendancyssa tehtävänä on johdattaa oma rotu galaksin ylivaltiaaksi ja sitä kautta ylösnousemukseen. Pelaaja voi valita rotunsa 21 (!) rodun joukosta, vaikka yhdessä pelissä onkin korkeintaan seitsemän rotua. Rodut ovat kiehtovan erilaisia sekä kuvaukseltaan että kuvitukseltaan, ja tietokoneen ohjaamina tyhmänpuoleisia.

Tyvestä galaksiin noustaan

Kukin rotu aloittaa omasta aurinkokunnastaan, ensiksi kannattaa vallata oman aurinkokunnan planeetat. Asuttamiseen tarvitaan alus, jossa on Colonizer module (vertaa MOO:n Colony base). Vinkki MOO-veteraaneille: yhteen alukseen kannattaa lastata USEITA siirtokuntamoduuleita.

Jokaisella rodulla on oma erikoiskykynsä, jota rotu voi käyttää tietyin väliajoin. Arbrylsit esimerkiksi voivat sulkea aurinkokuntiinsa johtavat avaruustiet, kyvystä ei ole kuitenkaan paljon hyötyä, sillä sulun voi helposti ampua kappaleiksi. Paljon parempi kyky – vähän liiankin hyvä – löytyy dubtakeilta, jotka saavat varastettua kaikki vähintään kahden rodun tuntemat teknologiat.

Ascendancya ohjastetaan galaksi-, aurinkokunta- ja planeettatasolla. Galaksinäkymä näyttää tunnetut aurinkokunnat ja niiden väliset space lanet eli avaruustiet, jotka ovat välttämättömiä siirryttäessä aurinkokunnasta toiseen. Galaksien väliset reitit muodostavat verkon, jonka solmukohtien hallinta on pelin voittamisen kannalta tärkeää. Tähtitieverkko nähdään hauskana kolmiulotteisena himmelinä, jota voi pyöritellä vapaasti.

Vasara ja nauloja

Asutettu planeetta voi rakentaa erilaisia rakennuksia riippuen käytettävissä olevasta tekniikasta. Rakennukset rakennetaan planeetalla olevalle ruudukolle niin, että ne kiinnittyvät joko siirtokuntamoduuliin tai olemassaoleviin rakennuksiin. Vaikka rakentaminen on olevinaan simcitymäistä, on lähin vertailukohta kuitenkin Civilization: rakennus joko on tai ei ole kartalla eikä sen sijainnilla suhteessa muihin rakennuksiin ole merkitystä. Planeettakartta ja planeetan rakentaminen ovat aivan turhana mutkana pelattavuudessa, ilmeisesti ne ovat mukana siksi, että saataisiin jotain eroa Master of Orioniin.

Myöhemmin planeetta voi rakentaa kiertoradalle asemia, esimerkiksi ohjusasemia ja suojakilpiä. Suojakilvet ovat tärkein planeettaa suojaava rakennelma, sen ollessa toiminnassa ei vihollisalus pysty siirtymään kiertoradalle ja sieltä valloittamaan siirtokuntaa. Toinen tehokas suojaväline on long range orbital whopper, vilkkaiden liikenneväylien läheisyydessä oleville planeetoilleni rakennan aina megakilven ja pari whopperia.

Kun planeettoja alkaa olla useita kymmeniä niiden virittelyyn kuluu turhan paljon aikaa. Tällöin planeetan voi jättää automaattiohjaukseen, jolloin se valitsee itse mitä seuraavaksi rakentaa. Vastaperustettua siirtokuntaa ei tietokoneen huostaan kannata uskoa, sillä sen ensimmäiset valinnat ovat usein aivan käsittämättömiä. Ehittyneemmille siirtokunnille automaattiohjaus sopii, vaikka se edelleen rakentaa täysin päättömästi.

Bastard of Orion

Riitahan siitä lopulta tulee, kun maailmankaikkeuden rajallisista resursseista kilvoitellaan. Taistelut käydään vuoropohjaisesti aurinkokuntakartalla. Alukset eivät ole sidottuja mihinkään ruuduk-

koon, vaan liikkuvat vapaasti kolmiulotteisessa avaruudessa. Planeetat voivat osallistua taisteluun, mikäli niillä on kiertoradalla olevaa aseistusta.

Hyökkäys tapahtuu valitsemalla ensin hyökkäävä alus tai planeetta, sen jälkeen ase, jota käytetään ja lopuksi kohde. Tuho näkyy vihollisen suojien ja patterEiden hupenemisena. Taistelussa on tärkeintä pitää voimanlähteet hengissä, useimmat suojat eivät toimi ilman virtaa, kuten eivät myöskään aseet. Mikäli molemmilta loppuu löpö kesken, jatkuu taistelu seuraavana päivänä, kun akut ovat taas latingissa. Kukin rotu pystyy rakentamaan vain tietyn määrän aluksia kaavalla yksi plus rodun hallitsemien aurinkokuntien määrä. Piirre tuntuu hieman älyvapaalta ja perusteettomalta, mutta pelattavuuden kannalta ratkaisu on hyvä.

MOO-veteraanit rakentavat aluksensa tietysti MOO-kaavan mukaisesti ja ihmettelevät, kun turpaan tulee niin että singulariteetit vilistävät silmissä. MOOsta poiketen alus tarvitsee vain yhden suojan, mutta sen sijaan voimageneraattoreita säkkikaupalla. Aseita on hyvä olla muutama, mutta kullakin aseella ammutaan erikseen, joten kahdesta samasta aseesta on vain se hyöty, että toisella voi ampua kun toinen latautuu.

Rakentamalla planeetoille laboratorioita ja tutkimuskeskuksia saadaan tutkimusvoimaa, joka poikii keksintöjä ja läpimurtoja, jotka puolestaan mahdollistavat uusien keksintöjen tutkimisen. Keksittäviä rakennuksia ja aluksiin laitettavia erikoislaitteita on aivan tolkuttomasti: gravitaatio-naalinen vääntäjä ja positronipommittaja, jäniksenkehittäjä ja accutroni. Kaiken kaikkiaan aseita ja erikoislaitteita on satakunta kappaletta. Vehkeet on piirretty tarkasti jollain mallinnusohjelmalla ja vaivaa on nähty tuhottomasti. Jokainen vempele onkin yksilöllinen luomus, melkeinpä taideteos.

Suuri virhe Ascendancyssa on, ettei erilaisista keksinnöistä oikein tiedä mitä ne tekevät. Shift-klikkaus hiirellä antaa kyllä hienon kaunokirjallisen tuotteen esineen ominaisuuksista, mutta ei kerro sen tarkemmin mitä vehkeellä todella saa aikaan tai mitä rakennuksesta hyötyy. Onkos esimerkiksi "kyvykäs" Orbital Missile Base tehokkaampi kuin "voimakas" lyhyen matkan whopperi? Ja mitä pirun hyötyä on hypervoimalaitoksesta? Jos kerran MOO:ta matkitaan, olisi esikuvasta voitu lainata myös asioiden esittäminen numeroarvoilla.

Alusten ohjailun vaikea taito

Pelin pahin puute on käyttöliittymän mutkat siirryttäessä tarkkuustasolta toiselle. Lisäksi mukana olisi ehdottomasti pitänyt olla komentoja, joilla siirretään aluksia pitkiä matkoja. Otetaanpa esimerkki: Oculon-joukkojen komentaja saa valmiiksi aluksen Perseus-aurinkokunnan Holeus-planeetalla ja haluaa lähettää sen Trovariconin läpi seuraavaan aurinkokuntaan. Ensin annetaan alukselle komento siirtyä pois planeettaruudulta (kiertoradalta), tämän jälkeen siirrytään Perseuksen aurinkokuntaruudulle, jossa ohjastetaan alus Trovariconille johtavalle avaruustielle, jonka jälkeen siirrytään taas galaksiruudulle.

Oculon-komentajan urakka ei ole vielä lopussa, poloinen yksisilmä joutuu siirtymään Trovariconin aurinkokuntaruudulle ja siellä ohjastamaan aluksen seuraavalle avaruustielle. Aluksen lähettäminen aurinkokunnasta toiseen vaatii siis kymmenkunta hiirenklikkausta. Kun samaan aikaan Oculon-komentajan mieltä painaa moni muukin asia kuin tämän yhden rupisen aluksen ohjastaminen, saattaa alus unohtua matkalle. Ja voi sitä soppaa kun taistelujoukon ainoa invaasiokykyinen alus on jäänyt satojen valovuosien päähän.

Alusten ohjailun lisäksi käyttöliittymässä on muutakin rutistavaa, esimerkiksi lähimmän telakalla varustetun planeetan löytäminen on hankalaa pienessäkin galaksissa.

Vaikka Ascendancyn idea on härskisti pöllitty Master of Orionista, on pelissä silti paljon hauskoja piirteitä. Esimerkiksi kolmiulotteinen galaksikartta antaa ihan uusia strategisia mahdollisuuksia, samoin se, että yhdellä auringolla voi olla useampia planeettoja. Rodut ovat kuin kunnon sci-fi-romaanista, jarremainen musiikki on loistavaa ja pelaamisen fiilis on hyvä. Kaikesta hyvästä huolimatta käyttöliittymäpuutteet ja yleinen epätietoisuus asioiden vaikutuksista rokottavat pisteitä ankarasti.

Pekka Ihanne





Planeetta täynnä rakennuksia.



Hyvää

- Hyvä tutorial.
- Kiehtova maailma.

Huonoa

- Käyttöliittymä.
- Pelaaja saa vain arvailla mitä mikin mihinkin vaikuttaa.
- Kehno tekoäly.

Härski kopio Master of Orionista, mutta puutteistaan huolimatta oudosti mukaansatempaava. Vartokaa silmä kovana tulossa olevaa AI-päivitystä!

Avaruusstrategia

82

Mortal Kombat 3

Sculptured Software/GT Interactive

PC CD-ROM
Minimi: 486 DX/33, 8 Mt RAM, CD-ROM 300 kt/s
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Roland RAP-10, PAS, Gravis Ultrasound, Wavejammer, Ensoniq Soundscape, ES688
Ohjaus: N, J, Gamepad
Kiintolevy: 29 Mt
Moninpeli: IPX-yhteensopiva lähiverkko
Testattu: 486DX4/100, 16 Mt RAM, Diamond Stealth 64, Gravis Gamepad, SB 16, CD-ROM 300 kt/s

Veren perintö





Edes varpaat pelimaailmassa seisova on tuskin voinut välttyä kuulemasta kombatmaniasta. Tuotemerkki Mortal Kombat on tehnyt jo nyt enemmän dollareita kuin menestyksekkäimmät jenkkileffat. Kolikkopelien ja niiden kotikoneille tehtyjen versioiden seuraksi on Mortal Kombatista tehty leffa, sarjakuvia, piirretty tv-sarja ja ällöttävyyden huippuna livekiertue. Pelejäkin onneksi vielä tehdään.

Hurja joukko

Mortal Kombatin kolmososan taistelijakaarti on hieman muuttunut ja laajentunut edellisestä osasta. Teräskätinen Jax on pelastanut ykkösosan ihanan trikoissa viihtyvän Sonyan. Kaljupäinen konna Kano on jälleen vapaalla jalalla. Liu Kang ja Sub-Zero ovat olleet mukana jatkuvasti, tosin jälkimmäinen on eronnut ninjaklaanista ja saanut peräänsä predatorin näköiset ninjarobotit. Cyrax, Sektor ja Smoke on ohjelmoitu tappamaan petturi Sub-Zero, Tyyliniekka Kung Lao nakkelee vieläkin tappavaa lierihattuaan. Nuorentuneen Shang Tsungin vahvuus on edelleen kyky muuntaa itsensä miksi tahansa muuksi taistelijaksi.

Kokonaan uusia tuttavuuksia on rutkasti. Jollei Vampiran näköinen Sindel hirtä vastustajaansa pitkillä hiuksillaan, hän kirkuu ne kuoliaaksi. Kabal on hyökkäyksestä hengissä selvinnyt, vain hengityslaitteiden varassa elävä hirvitys. Mellakkapoliisi Stryker mätkii kumipampulla ja heittelee kranaatteja, intiaanipäällikkö Nightwolf hakkaa tomahawkilla ja heittelee loitsuja. Nelikätinen jätti Sheeva on ensimmäisen Kombatin pääpahiksen Goron morsian ja vannoo kostoa.

Loppupahiksina on nelijalkainen minotauri Motaro ja kakkososasta tuttu Shao Kahn. Molempia pääsee myös itse pelaamaan, mutta vain oikean koodin avulla ja vain kaksinpelissä.



Vauvoja, eläimiä ja sisäelimiä

Mortal Kombatin taistelijoiden vahvuus on aina ollut siinä, että kaikki osaavat samat liikkeet, mutta kantama, teho ja nopeus vaihtelevat. Lisäksi jokaisella on tietysti omat persoonalliset erikoisliikkeensä. Hyvänä oivalluksena on esimerkiksi Nightwolfin heijastava suojaus, joka on oiva yllätys niille, jotka turvautuvat tulipallojen kaltaisiin kaukolaukauksiin. Osalla taistelijoista on mukavia hetkeksi vihollisen tainnuttavia ominaisuuksia, kuten Sub-Zeron jäädytys tai Cyraxin verkko.

Hauskoja lopetusliikkeitä oli alun perin vain yksi fatality per taistelija, mutta jatko-osissa tekijät ovat riehaantuneet niiden suosiosta. Babality muuttaa vastustajan vauvaksi ja animality tappaa eläimen hahmossa. Friendship aiheuttaa jotain positiivista, vaikka pienen tanssin tai antaa vastustajalle lahjan, ja Mercy antaa vastustajalle ripauksen elämänvoimaa takaisin ennen tuhoa.

Pahin sisuskaluilla mässäily on saanut antaa tilaa yhä utopistisimmille tempuille ja huumorille. Kukapa enää jaksaisi kauhistella liikkeitä, joissa uhrin sielu karkaa ruumiista vastustajan irvistäessä tai voittajan heittäessä häviäjää peliautomaatilla?

Uusissa mätkintäpeleissä on oltava komboja, hillittömän nopeita mutta vaikeita iskusarjoja, joita vastaan on mahdoton suojautua. Mortal Kombatissa ideana on ketjuttaa ensimmäiseen iskun perään sopivia liikkeitä, jolloin nopea sarja jatkuu niin kauan kun osaa valita oikeat liikkeet. Jos vastapuoli ei onnistu torjumaan kombon ensimmäistä iskua, voi pahimmillaan kymmenien liikkeiden sarja viedä kerralla lähes kaiken elinvoiman.

Kontrollit ovat lähes samat kuin ennenkin: korkeat ja matalat potkut ja lyönnit sekä suojaus. Uutena nappina on juoksu, jonka avulla pääsee nopeasti kentän halki ja yllättämään vaikka kombolla. Onneksi ohjaukset toimivat täsmällisen nopeasti jopa näppikseltä, tosin osassa erikoisliikkeistä meinaavat sormet mennä ristiin. Useimmat gamepadit ovat vielä hankalampia, koska harvassa on kuutta toimintanappia.

Juoksun, kombojen ja pelin kasvaneen nopeuden takia tempo on noussut hillittömäksi, ja itse asiassa peli pyörii nopeammin kuin alkuperäinen kolikkopeli suhteellisen hitaallakin PC:llä, joskin animaatiosta napsitaan välistä pois frameja mikäli teho on niukilla.

Kaverit tohjoksi

Yksinpelissä kaikki vastustajat edelleen teilataan kolmen erän otteluissa, kunnes lopuksi niitataan kaksi pääpahista. Tällä kertaa voi valita kolmesta eripituisesta kisasta, joista vaikeimmassa mukana ovat kaikki neljätoista kilpailijaa.

Kaksinpelin voi käydä normaalin yksittäisen kolmen erän matsin lisäksi turnajaisina, joissa molemmat pelaajat valitsevat enimmillään parisenkymmentä eri taistelijaa. Taistelua käydään taukoamatta kunnes toiselta loppuvat taistelijat. Taitoeroa voi tasapainottaa antamalla toiselle pelaajalle enemmän taistelijoita.

Moninpelin kruunaa mahdollisuus mäiskiä kavereita lähiverkon kautta, joka onkin hulvattoman lystiä touhua. Tosin harvalla on mahdollisuus käyttää verkkoa pelaamiseen, mutta jos on, verkkopeli toimii teknisesti hyvin, eli



eroa yksinpelin nopeuteen ei ole lainkaan. Täysin älyttömänä rahastuksena verkkopelissä joka konetta varten on hankittava peli erikseen.

Koodinvääntäjät

Uutena jippona ovat vielä koodit, jotka annetaan parametreinä peliä käynnistäessä tai kaksinpelissä hetki ennen matsin alkua. Niillä saa muun muassa poistettua veren tai fatalityt, tai vaikka muuttaa piilotetun taistelijan Smoken sekä loppupahikset pelattaviksi. Kaksinpelin koodeilla voi muuttaa taistelijoiden kestävyyttä ja iskuvoimaa tai poistaa joitain liikkeitä kokonaan. Miten olisi esimerkiksi näkymättömät tuplasti iskuvoimaisemmat taistelijat ilman puolustusliikkeitä ja koko hoito moninkertaisella nopeudella?

Koodien ja liikkeiden löytämisessä on oma hupinsa, tosin suurin osa etsii käsiinsä netissä tai Pelit-BBS:ssä liikkuvat FAQ-tiedostot, joista löytyy älyttömimmätkin pikku salaisuudet.

Flawless victory

Pilkuntarkka kolikkopelin kloonaus ei horju äänissäkään. Musiikki tulee suoraan rompulta, joksin itse väännän sen pois, jotta hyvät efektit kuulee selvemmin. Harvinaisen voimalliset iskuäänet eivät jätä epäselvyyttä, koska nyrkki napsahtaa perille. Testikoneessa ääniefektit eivät kuulostaneet aivan puhtailta, vaan särisivät ikävästi.

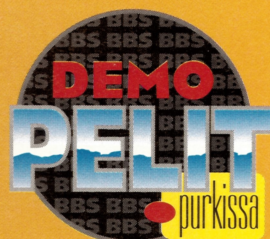
Grafiikka ja animointi ovat nekin hyvin lähellä alkuperäistä. Taistelijat ovat vähän kutistuneet ja näyttävät kuvissa hieman suttuisilta, mutta liikkeessä, etenkin nopealla koneella, animaatio on paitsi älyttömän nopeaa myös hyvin sulavaa. Vain lopetusliikkeissä hidastellaan koneen joutuessa lataamaan animaatioita kiintolevyltä.

Beat'em-uppeja pidetään yleensä aivottomina näppiksen paukuttelupeleinä. En väitä Mortal Kombatia strategiapeliksi, mutta luultua enemmän siinä joutuu vaivaamaan harmaata massaa. Kokemattoman pelaajan ja veteraanin erottaa siitä, että edellinen paukuttaa iskuja lähes summamutikassa, kun jälkimmäinen keskittyy suojaamaan ja väistelemään ja iskee nopeasti ja ratkaisevasti täydellä teholla vasta sitten, kun vastustaja tekee virheen. Tarkka pelaaminen ei onnistu, ellei tunne hyvin eri taistelijoiden ominaisuuksia.

Yksinpeliin kyllästyy muutaman illan jälkeen, vaikka ihan helposti koneen yli ei kävelläkään. Kolmososassa on jaksettu väsätä paljon herkkuja kaksinpelejä varten ja jo pelkästään sen takia kolmas osa ei ole pelkkä rahastus vanhoilla ideoilla. Haukkuja tulee muutamasta ylivoimaiselta tuntuvasta liikkeestä. Jotkut liikesarjat ovat sitä luokkaa, ettei yksi kestä välttämättä muutamaa sekuntia kauempaa.

Hyviä mättöpelejä on viime aikoina tullut paljon: Primal Rage on näyttävämpi, FX Fighterissa on yksi ulottuvuus enemmän, Street Fighter 2:ssa enemmän liikkeitä ja One Must Fall on ilmainen, mutta yksikään niistä ei ole yhtä aukottoman pelattava, yhtä erinomainen kaksinpeli kuin Mortal Kombat 3.

Kaj Laaksonen



Hyvää

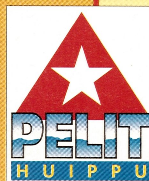
- Kaksinpeli.
- Nopeus riippumatta koneen tehosta.
- Tarkat ohjaukset.
- Paljon opeteltavaa.
- Tarkka käännös kolikkopelistä.
- Riittävästi uutta edelliseen versioon verrattuna.

Huonoa

- Verkkopeli vaatii joka koneeseen oman rompun.
- Jotkut liikesarjat liian tehokkaita.
- Ei modeemipeliä lupauksista huolimatta.

Tarkka käännös huisin hauskasta kolikkopelistä. Mätkintäpelien aatelia.

Beat-em-up





Actua Soccer

Gremlin
PC CD-ROM
Versio: 1.0
Minimi: 486DX/33, 4 Mt (suositus 8 Mt), CD-ROM, hiiri
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS, MSS, GUS
Ohjaus: H, J, N
Kiintolevy: 26 Mt
Testattu: 486DX4/100, 8 Mt, CD-ROM 300 kt/s, SB16

Virtuaalinen maalijuhla

●● Odoteltu jalkapallouutuus Actua Soccer tuo vihdoin myös Suomen maajoukkueen pelattavaksi PC:llä. Niin kuin myös Norsunluurannikon, jonka futismenestys on samaa luokkaa kuin meidän.



Jalkapallo on rehtiä urheilua, joka lähentää kansoja toisiinsa.

Actua Soccer on odoteltu ja kohuttu peli jalkapallohullujen keskuudessa. Syynä on ennen kaikkea sen lupailema virtuaalinen toteutus, jonka pitäisi merkitä televisiomaisia vapaasti valittavia kuvakulmia, puhumattakaan huippurealistisista toimintavaihtoehdoista, joiden pitäisi lyödä laudalta kaikki aiemmat jalkapallot. Gremlin siis lupaili jalkapallopelien NHL 96:tta, joten odotukset eivät olleet aivan pienet.

Pallo on pyöreä

Ennen ottelun alkua valittavia peliin vaikuttavia tekijöitä Actua Soccerissa on suunnilleen saman verran kuin muissakin jalkapallopeleissä – tuulen voimakkuutta voi säätää, paitsiosäännön kytkeä päälle tai pois, valita haluamansa tuomarin (ei tosin onnistu kuin ystävyysotteluissa) ja säätää detaljitasot haluamikseen. Hirmuista konetehoa yksityiskohdat eivät alhaisemmalla resoluutiolla vaadi – testikokoonpanolla peli pyöri VGA-tilassa aivan siedettävästi täysillä detaljeilla. SVGA-tilaa ei näytönohjaimeni suostunut käyttämään.









Vähiten pelin nopeuteen vaikuttaa pelaajien yksityiskohtien säätäminen: tarkemmassa tilassa jopa pelaajien numerot erottuvat paitojen selästä. Tästä voi käytännössä olla hyötyäkin, sillä numeroiden ansiosta pelaaja voi ainakin periaatteessa erottaa vaikkapa syöttötilanteessa sinänsä samannäköisistä pelaajista säälistä kentälle päässeen tunarin ja joukkueen maalitykin.

Telkkarista katsottua

Ottelun alkaessa pelaaja pääsee ihastelemaan pelin paljon puhuttua televisiomaista toteutusta. Kamera seuraa palloa kuvakulmaa vaihdellessa – keskikentällä peliä tarkastellaan yläviistosta, maalia lähestyttäessä pelaajan takaa, ja maalipotkussa maalin takaa yläviistosta. Erikoistilanteissa käytetään omia kuvakulmiaan.

Pelaaja voi myös itse valita haluamansa kuvakulman, jota käytetään ottelun alusta loppuun – valinnanvaraa on pelaajan omasta näkökulmasta lintuperspektiiviin. Käytännössä ainoat järkevät kuvakulmat ovat kuitenkin stadionin piippuhyllyltä kuvattu näkymä, jossa näkyy kerralla lähes koko kenttä, sekä perinteinen joskin mielikuvitukseton isometrinen kuvakulma. Lintuperspektiivi on pilattu viemällä kamera

liian lähelle palloa, jolloin kentästä näkyy kerralla vain postimerkin kokoinen alue. Muut kuvakulmat ovat lähinnä näyttävää kikkailua, joiden pelillinen arvo on lähes nolla. Oletusarvona oleva vaihteleva kuvakulma on kuitenkin aivan toimiva, tosin välillä kamera seuraa palloa aavistuksen verran liian hitaasti.

Äänipuoli on asiansa ajava efektien osalta, musiikkina menuissa soi teknopopjynkytys, joka on kyllä teknisesti hyvin toteutettu, mutta jonka tasosta voidaan olla montaa mieltä. Minä kytkin sen pois parin minuutin jälkeen.

Virtuaalilitmanen

Pelitempo on Actua Soccerissa kohdallaan. Pelaajat eivät laahusta pitkin kenttää, mutta peli ei myöskään ole äänennopeuden ylittävää kiitämistä kentän päästä toiseen, vaan pelaaja ehtii miettiä seuraavaa liikettään.

Useimmissa jalkapallopeleissä minua on ärsyttänyt liiallinen kaoottisuus, eli peli on liian usein pelkkiä huimia yksilösuorituksia joukkuepelin jäädessä lapsipuolen asemaan. Oman aikansa suursuosikit Kick Offit sortuivat juuri tähän. Actua Soccerissa voidaan viimein puhua joukkuepelistä, eli pallon siirtely tapahtuu nimenomaan syöttelyllä eikä akrobaattisilla yhden miehen pujotteluilla läpi kentän. Muutenkin pelaajille on annettu tavallista enemmän vaihtoehtoja pallon käsittelyyn – pelkän syötön ja laukauksen lisäksi virtuaalilitmaset osaavat muun muassa valesyötön, erilaisia hämäyksiä ja erityyppisiä laukauksia maanuoliaisista roikkuihin. Suuntausta voi hioa lisäämällä kierrettä.

NHL 96:n tapaan eniten ongelmia aiheuttaa ilotikkujen rajoittuneisuus, eli jotkut toiminnot ovat melkoisen opettelun takana. Loukkaantumisia jäin hieman kaipaamaan, niitä ei peliin ole saatu mahdutettua.

Realismi on hiottu äärimmilleen. Harvoihin valituksen aiheisiin lukeutuu maalivahtipeli: veskarit sylkevät pallon turhan usein takaisin kentälle, eivätkä muutenkaan liiemmin loista taidoillaan. Mitään sensisoccermaista idioottivarmaa maalintekokikkaa ei kuitenkaan ole tullut vastaan. Kulmapotkuja peli ei tunnu helpolla viheltävän, sillä ohi mennyttä laukausta seuraa lähes aina maalipotku, vaikka kuti näyttääkin osuvan maalivahdin



käteen. Realismia lisää entisestään kahdeksanmegaisissa koneissa aktiivinen otteluselostus, jossa selostaja kommentoi pelitapahtumia, ja jopa mainitsee pelaajia nimeltä.

Liiga on aina liigaa

Yksittäisten ottelujen lisäksi Actual Soccerissa ovat mukana pakolliset liiga- ja cuptoiminnot. Ne ovat kuitenkin pelin heikoin lenkki, sillä ne eivät ole kovin joustavia. Liigoja on vain yksi, jossa 44 maajoukkuetta, Suomi mukaanlukien, ottavat yhteen. Liigan kokoa ei voi rajoittaa, mistä johtuen kaudet tuppaavat olemaan turhan pitkiä. Cupeissa osanottajamäärä on sentään valittavissa neljästä kolmeenkymmeneenkahteen joukkueeseen.

Suurin moka löytyy turnausten monen pelaajan valinnoista, sillä ihmispelaajia voi olla mukana vain niin monta kuin on kontrollivälineitä, eli korkeintaan neljä: kaksi joystickia ja kaksi näppäinohjausta. Neljästä ohjaimesta voi olla hyötyä, jos useampi pelaaja haluaa ottaa osaa samaan otteluun, mutta miksi ihmeessä kaikkia kahden pelaajan pelejä ei voisi pelata joystickeilla, ja valita vaikka kaikkia joukkueita ihmiskontrolliin? No, onhan turnauskirjanpitoa ennenkin tehty kynällä ja paperilla, mutta silti näin typerä puute jäi häiritsemään.

Pelin tarjoamista maajoukkueissa pelaavat oikeat pelaajat Romarioineen ja Litmasineen, ja heillä on kaikilla kahdeksan taitoihin vaikuttavaa ominaisuutta. Hieman hassua on se, ettei pelaajien pelipaikkoja ole määritelty, vaan vaikkapa maaliin voi sijoittaa kenet tahansa, jos vain taidot tuntuvat sopivilta.

Pelin tuomareilla on kaksi ominaisuutta, näkö ja kurinpito. Sokea tuomari ei helpolla vihellä peliä poikki, löyhä taas ei vaivaudu kaivamaan korttia esille. Tuomarit ovat eri maista, eikä ottelutuomari voi turnauksissa olla kummastakaan ottelevasta maasta. Mukana on myös Koho-niminen suomalaistuomari.



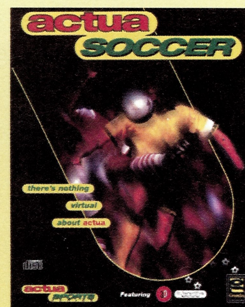
Jos tästä kuvasta ei suomalaispatriootti hermostu, ei sitten mistään.

Uusi mestari

Kaiken kaikkiaan Actua Soccer täytti odotukset erittäin hyvin. Peli on realistisin markkinoilla oleva, eikä vaadi konetehoakaan aivan samassa määrin kuin jääkiekkoileva serkkunsa NHL 96. Niin hyvä Actua Soccer ei ole, etteikö paranneltavaa vielä löytyisi, mutta kömmähdykset löytyvät onneksi enimmäkseen toisarvoisista asioista.

Actua Soccer on nautittavaa tietokonejalkapalloilua, ja taatusti lähempänä televisioitua futisottelua kuin mikään aikaisempi tietokonepeli. Nuo pari pikkumokaa kun vielä saadaan korjattua nousee arvosana taatusti muutamalla pisteellä.

Mikko Alapuro





Suomen joukkueen huonosta menestyksestä vastaa tällä kertaa Niko Nirvi: "En minä osaa potkupalloa pelata, ja vielä vähemmän näppiksellä."

Hyvää

- Realistiset kuvakulmat.
- Toimiva joukkuepeli.
- Monipuoliset ohjaustoiminnot.
- Hyvät ääniefektit ja realistinen selostus.

Huonoa

- Hieman kankea maalivahtipeli.
- Alkeelliset liiga- ja cuptoiminnot.
- Loukkaantumiset puuttuvat.

Realistinen jalkapallo, joka pikkupuutteistaan huolimatta ajaa selvästi tämänhetkisten kilpailijoidensa ohi.

Futis





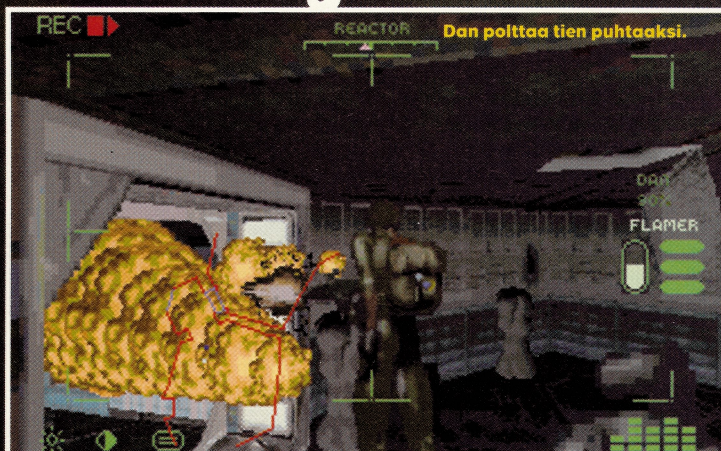
Mortal Coil

Vic Tokai/Virgin

PC CD-ROM
Versio: 1.0
Minimi: 486/4 Mt, CD-ROM 300 kt/s
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), General MIDI
Kiintolevy: 20 Mt
Testattu: P100, 16 Mt, CD-ROM 600 kt/s, Diamond Stealth 64 VRAM Video 2 Mt PCI, SB 16



Sirkkajahdissa



Dan polttaa tien puhtaaksi.

Aikamatkustamisen kiemurat ovat mutkikkaat. Vuonna 2269 ihmiset tuhoavat shatarialaiset viimeistä heinäsirkkaa myöten, joten hieman ennen tuhoaan sirkat matkustavat ajassa 2000-luvulle yrittääkseen tuhota vuorostaan ihmiset (jotka tästä suivaantuneena jyräävät 2200-luvulla shatarialaiset).

Kyllähän maailmaan taustajuonia mahtuu, joten siitä viis. Itse peli ratkaisee, varsinkin kun se kuulostaa reaaliaikaiselta Doomin ja X-Comin risteytykseltä.

Tiimityöskentelyä

Sillä välin kun suomalaiset henkeään pidätellen seuraavat pärjäävätkö tytöt armeijan harmaissa, johtaa palkkasoturitar Emma "Candy" Monroe nelihenkistä ryhmäänsä Mortal Coil -järjestön palkkalistoilla tehtävästä toiseen. Tässä onkin koko pelin idea.

Vaikka Mortal Coilin perusrunko näyttää ja maistuu Doomilta, on itse peliä viritetty monin tavoin ja tekijät ovat keksineet runsaasti omia lisukkeita. Tärkein omista ideoista on tiimityöskentely. Candyn ryhmä koostuu hänen itsensä lisäksi kolmesta soturista ja taisteludroidista. Pelaajan tehtäväksi jää Candyn ohjailemisen lisäksi myös muun ryhmän kontrolli. Miten, selviää parhaiten esimerkin avulla.

Uudelle alueelle tultaessa taistelijat ovat ryhmittyneet ristin muotoon, droidin hyrrätessä keskellä ja muiden nenien osoittaessa kuhunkin ilmansuuntaan. Ryhmänjohtajan opastuksella edetään käytävää pitkin kunnes vastaan tulee aukeampi alue.

Taistelijat ryhmittyvät V:n muotoon valmiina avaamaan tulen ensimmäistä näkyvää viholista kohtaan ja ennen pitkää vastaan tuleekin lauma inhoja avaruusolioita. "Vihollisia edessä, ampukaa!" komentaa Monroe. Käskyn saatuaan ryhmän etummaiset taistelijat polvistuvat ampuma-asentoon muiden seistessä taaempana. Aseet laulavat ja muukalaiset ovat entisiä.

Aukea tiivistyy käytäväksi ja vastaan tulee ovi. Liikeantureiden mukaan oven takana on useaita olioita, joten ryhmänjohtaja komentaa: "Ovi avatkaa ja vihollinen käsikranatein tuhotkaa!" Taistelijat ryhmittyvät oven vierille, avaavat sen ja kukin heittää räjähteen sisään. Kun kranaatit räjähtävät, ryhmä syöksyy ovesta sisään ja tuhoaa henkiin jääneet olennot.

Ryhmänjohtaja itse on koko ajan pelaajan kontrollissa ja hänen tehtäväkseen jää myös muun ryhmän ohjaaminen. Oletusarvona muu ryhmä roikkuu ryhmänjohtajan vieressä erilaisissa muodostelmissa, joita ovat jo edellä mainittu selkä-selkäävasten-risti, V-muoto, kolme edessä–kaksi takana ja jono.

Kun ryhmä kohtaa vihollisen, vain ne jäsenet, jotka näkevät sen aloittavat tulituksen, muuten ryhmänjohtaja päättää toimintatavan. Tilanteen vaatiessa voidaan antaa joko vihollisen havainneen jäsenen huolehtia sen eliminoinnista muun ryhmän suojatessa, tai komentaa koko poppoo sen kimppuun joko asein tai kranaatein.

Kun vastaan tulee vähän erikoisempi tilanne (ovi, risteys, T-risteys, kulma) astuvat kuvaan taktiset kuviot. Tällöin taistelijat ryhmittyvät ennalta määrättyihin paikkoihin, etenevät ja tuhoavat kohtaamansa vihollisen.

Periaatteessa ryhmänjohtajan ei tarvitse tehdä muuta kuin ohjata ryhmän etenemistä ja aina tilanteen vaatiessa komentaa ryhmä toimimaan maaston mukaan. Ryhmän jäsenet ovat myös lahjakkaita muukalaislahtaajia, joten omaa asetta ei välttämättä tarvitse rasittaa. Käytännössä oma liipasinsormi syyhyää siihen malliin, että pelaaja ei kehtaa antaa vain muiden suorittaa likaisia toimenpiteitä.

Paitsi taktisesti, ryhmää voi myös komentaa strategisesti. Koko alueen kartta on käytössä kerralla ja ryhmän jäseniä voi "ohjelmoida" suorittamaan tiettyjä tehtäviä kartalla ("Mene tuonne ja jää vartioon."). Käskyn saatuaan sotilas suorittaa sen ja tuhoaa automaattisesti (ellei toisin ole käskety) kohtaamansa viholliset.



Välillä ajellaan jeepillä.

Itsesensuuri iskee

Kukin pelin seitsemästä tehtävästä muodostaa tasokokonaisuuden ja näiden välillä ryhmä lennätetään Mortal Coilin päämajaan uuden operaation opastusta varten. Kohtaukset esitetään renderoituina animaatioina ja mitä ilmeisimmin ne suovat pelille "interaktiivinen elokuva" -meriitin.

Pelin saa asennettua joko K-16-(mature) tai K-12-tilaan. Mikäli ikärajoitus lähenee aikuisuutta, lässähtelevät avaruusoliot varsinaisen pelin aikana verisemmin ja "äänieffektit ovat realistisempia". Ikärajoitusasetuksen ansiosta myös elokuvien sisältöön voi puuttua. K-16-tilassa sanotaan rumia sanoja, zoomataan raatoa verisesti syövään rottaan ja vilautetaan alastonta naisvartaloa. K-12-tilassa sanotaan vähemmän rumasti, zoomataan vain rottaan ja renderoitu nainen on puettu pyyhkeeseen. Ymmärtänette idean.



Tappaminen saa hien pintaan.

Tyhmiä tasoja

Taktisen ammuskelun ja välianimaatioiden lisäksi Mortal Coilissa on luonnollisesti normaalia sokkelopelitauhkaa. Vipuja väännellään, ovien avaimia etsiskellään, alienien hautomakammioita tuhotaan ja välillä keräillään lisäaseita.

Aseistus ansaitsee kunniamaininnan. Normaalien Uzien ja konekiväärien lisäksi ryhmän arsenaaliin kuuluu liekinheittimiä, laserhaulikkoja (jee!), kranaatinheittimiä, maaliinhakeutuvia raketteja, plasmatykkejä ja kauko-ohjattuja räjähdyspanoksia. Ja ammuksiakin jaellaan sellaisia määriä, että liipasimen saa huoletta painaa pohjaan asti.

Eli hyvältä kuulostaa. Julma totuus kuitenkin on se, että hyvä peli tarvitsee jotain muutakin kuin uusia ideoita ja ohjelmointiosaston hikeä. Mortal Coilin syntilista alkaa tekniikasta.

Ei siinä mitään, että asennus onnistuu vain käsin install.bat-tiedostoa säätämällä, eikä sekään haittaa että välianimaatiot taukoilevat levyltä ladattaessa, mutta se, että itse pelin toteutuksessa on laiskoteltu, pistää vihaksi.

Ryhmän jäsenet jäävät onnettomasti nurkkiin kiinni, ja jos pelaaja haluaa poppoon pysyvän kasassa, saa vähän väliä olla pelastamassa jotakuta hihastaan ovensuuhun kiinni jäänyttä ressua. Ovijumitukset ovat vielä pientä verrattuna siihen tilanteeseen, jossa koko porukka pitää ohjata soturi kerrallaan hyppien pois muukalaisten varastokuopasta.

Toiseksi peli bugittaa. Se kaatuilee silloin tällöin ja vaikka tästä selviääkin ahkeralla välitallentelemisella, kohottaa uudelleenkäynnistys ja lataaminen verenpainetta. Myöskään itse peliympäristö ei aina toimi: ovet, joihin sopiva avain on takuuvarmasti mukana, pysyvät lukossa ja eräässä kohtaa ei pysty poimimaan tuikitärkeitä suojapukuja. Toivottavasti tekijät intoutuvat vääntämään bugikorjauksen.

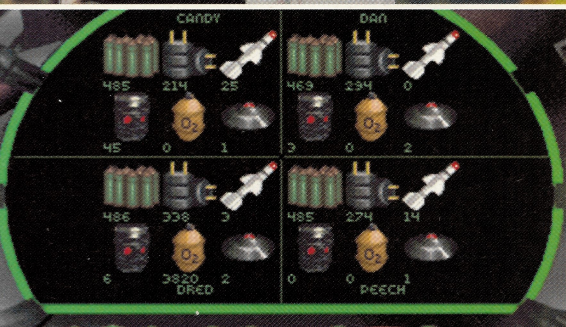
Varsinainen itkun aihe on kuitenkin tasosuunnittelu. Niin kauan kun pysytään kevyen tason ongelmissa (paina napia ja ovi aukeaa) ja taktisessa räiskinnässä, on Mortal Coilin pelaaminen hauskaa ja addiktiivista ohjelmointimokista huolimatta. Mutta kun ei. Tasosuunnittelijat ovat päässeet pätemään ja täyttäneet tasot "jännillä" puzzleilla. Ongelmat pitävät sisällään näkymättömiä painikkeita, kymmenen kikan kätkettyjä ovenavausvänkyröitä ja muuta yhtä älytöntä.

Kaikkein karmeimpien ongelmien ratkaisut vaativat ryhmän jakamista ja yhtäaikaista työskentelyä, jolloin pelaajaparka saa pomppia hahmosta toiseen selvitäkseen koitoksesta. Esimerkiksi ryhmänjohtajan tunkeutuessa reaktorin ytimeen säteilyalueelle täytyy muun ryhmän vahtia neljää vipua ja väännellä niitä tismalleen oikeassa järjestyksessä, jotta ovi aukeaisi.

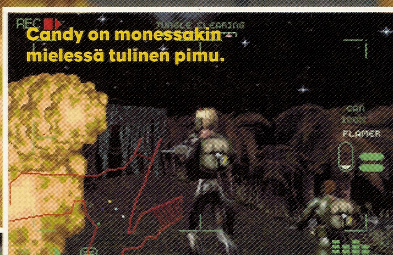
Jos viholliset olisivat vaarallisempia ja pelaaja pakotettaisiin suunnittelemaan taktiikkansa kunnolla ennen toimintaa, peli olisi huomattavasti järkevämpi kuin nyt, kun se viljelee ylenpalttisesti "etsi salainen namiska" -ongelmia. Melkein tulee tippa silmään kun tämäkin peli on menty pilaamaan pelitestauksessa laiskottelemalla.

Mortal Coil on hyvä yritys ja ansaitsee tulla mainituksi, vaan ei ostetuksi. Tekijätiimillä on hyviä ideoita ja ehkä Vic Tokain seuraavassa pelissä on jo ajateltu pelaajaakin.

Ossi Mäntylahti

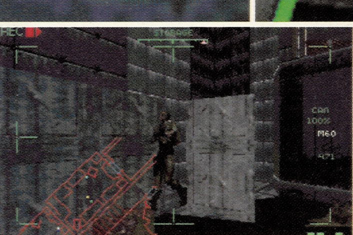


Resurssienhallinta. Heh heh.



Candy on monessakin mielessä tulinen pimu.





Tietokoneohjatut soturit jäävät joskus nurkkiin kiinni.

Hyvää

- Tuoreita ja kelvollisia ideoita.
- Neljä hahmoa.

Huonoa

- Tasosuunnittelu – miksi ihmeessä kelpo räiskintäpeli on menty pilaamaan ympppäämällä siihen ylihankalia puzzleja?
- Tekninen toteutus ei ole viimeisteltyä.

Doom-klooni, jossa on runsaasti omia ideoita ja ainesta vaikka kunnon peliin. Valitettavasti vain "ainesta".

Taktinen räiskintä

79

Alien Lore

Aliens Comic Book Adventure

Cryo/Mindscape

PC CD-ROM

Versio: 1.0

Minimi: 486/66, 8 Mt RAM (EMS/XMS), VESA SVGA, CD-ROM 300 kt/s, hiiri

Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Ensoniq SoundScape, MS Sound System, PAS 16, GUS (MAX), ESS Audiodrive, Roland (RAP-10, SCC-1, MT-32), Toptek Golden 16, Thunderboard, AdLib Gold, New Media WAVJammer, I/O Magic Tempo, ARIA, Sound Galaxy NX Pro 16, Reveal FX/32, General Midi

Kiintolevy: 20 Mt

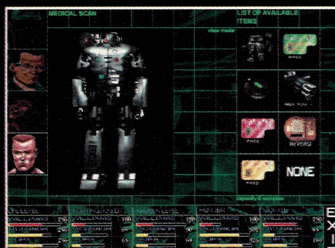
Testattu: P90, Stealth 64 2 Mt VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, LAPC-1, CD-ROM 450 kt/s, DOS 6.20, Windows 95

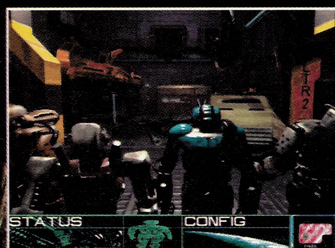


H.R. Gigerin luomat avaruushirviöt on jo liitetty klassisten hirviöiden kaartiin. Kaksoisleualle ihan uuden merkityksen antaneet vekkulit ovat pääosassa Mindscapen ja Dark Horsen yhteisyrityksessä.

Avaruudessa hiljaa kotia kohti lipuvan rahtialus Sheridanin miehistö herää kuusi kuukautta kestäneestä syväunestaan ennen aikojaan. Aluksen tietokone on ottanut vastaan hätäsanoman läheiseltä planeetalta, ja yhtiön sääntöjen mukaan lähimmän aluksen on vastattava avunpyyntöön. Vastahakoisesti nelihenkinen miehistö laskeutuu planeetalle ja valmistautuu pahimpaan. Siirtokunnan tyhjiltä käytäviltä he löytävät hälyttäviä merkkejä alieneiden läsnäolosta. Mutta mistä alienit ovat eksyneet tälle syrjäiselle planeetalle? Rauhallisen pinnan alle piiloutuu tappava salaisuus.











Seikkailu Pentiumin uumenissa

Nimensä mukaisesti Aliens Comic Book Adventure on lisenssoitu loputtomasti Aliens-aiheisia sarjakuvia suoltavan Dark Horsen tuotannosta. Pelaaja komentaa Sheridan-rahtialuksen neljää miehistön jäsentä näiden matkalla halki pelin kolmeen kappaleeseen jaetun juonen.

Ensimmäisessä kappaleessa Sheridan täytyy saada onnellisesti laskeutumaan, toisessa miehistö valmistautuu aluksesta poistumiseen ja kolmannessa tutkitaan alienien tyhjentämän siirtokunnan saloja. Miehistöön kuuluu kolme miestä ja yksi nainen: kapteeni, ex-kommando, androidilta kovasti vaikuttava tiedeupseeri ja lääkäri. Alusta lähtien peli yrittää kovasti rakentaa konfliktia miehistön jäsenten välille, mutta yritys jää lähinnä huutamisen tasolle. Jäsenet nälvivät toisilleen, mutta kaiken takaa paistaa paperinohut käsikirjoitus.

Kirjoittajat olisivat myös voineet käyttää edes vähän mielikuvitustaan planeetan nimeä keksiessään. Nyt nimenä on B54C, josta en ole varma, onko kyseessä vitsi vaiko tahaton yhteensattuma. P54C:hän tarkoittaa todellisuudessa Pentiumia...

Maailma täynnä nälkäisiä idiootteja

Pelin kasaan iskemisestä on vastuussa Cryo, jonka kyseenalaiseen meriittilistaan kuuluvat sellaiset tappavan tylsät renderoidun taiteen galleriat kuin Dragon Lore ja Lost Eden. Ei siis ole mikään yllätys, että Aliens käyttää Dragon Loresta peruttua systeemiä pienin muutoksin.

Maailma kuvataan yleensä joko pääasiallisena sankarina toimivan ex-kommando Hericsenin silmin tai hänen takaansa kolmannen persoonan silmin. Hiiren kursoria ympäri ruutua huitomalla pelaaja etsii hotspotteja, joihin osuessa ruutuun ilmestyy toimintaa ilmaiseva teksti. Jos kursoria klikkaa vaikka lattialla lojuvan esineen päällä, joku miehistöstä poimii esineen. Liikkumisen vapaudesta ei voi puhua, sillä pelissä liikutaan askel kerrallaan klikkailemalla valmiiksi osoitettuja suuntia ruudulta.

Jokaisella miehistön jäsenellä on oma kahdeksan esineen inventaarionsa, ja tavaroita voi vaihtaa henkilöltä toiselle. Tähän hienoudet sitten loppuvatkin, sillä esineitä ei pysty käyttämään toisiinsa, koko inventaariot saa näkyviin vain erillisellä ruudulla, ja pelin aikana esillä on vain yksi ruudun alanurkassa näkyvä esine.

Tavaroiden käyttö on hankalaa, sillä oikeassa paikassa sankarin on pidettävä kädessään oikeaa esinettä. Jos pelaaja esimerkiksi klikkaa ovilukkoa, johon tarvittava kortti hänellä on taskussaan, ei ovi aukene vaan kortin täytyy olla kädessä toimiakseen. Onko sankari todella niin tyhmä, ettei osaa kaivaa oikeaa kamaa taskustaan automaattisesti?

Toinen idioottimainen idea on miehistön tarve saada aina välillä jotain syötävää. Porukan nälkä kasvaa koko ajan, joten hampurilaisia täytyy kantaa mukana säkillinen hiukokohtausen varalta. Mielestäni homma on naurettavaa, etenkin kun nälkä iskee vasta siirtokunnan käytävillä, Sheridanissa ruoan lähellä kukaan ei valita mahan kurnimisesta.

Pure lyijyä, luonnonoikku!

Silloin tällöin eteen tulee tilanteita, joista ei selviä kuin taistelemalla. Tällöin kuvakulma muuttuu yläviistosta kuvatuksi pelaajan liikkuessa ympäri ruutua ja ampuessa hiiren oikealla napilla. Vihollisilla ei useimmiten ole paljonkaan mahdollisuuksia Hericsenin kanuunaa vastaan. Tylsää junnaamista siis, mutta onneksi taistelua on todella vähän. Useimmiten todellisten vastusten eli alienien tullessa paikalle miehistö kuolee automaattisesti säästäen pelaajalta taistelun vaivan.

Onneksi alienit eivät ilmesty epämääräisesti eri puolille siirtokuntaa, vaan ainoastaan tietyissä paikoissa hilluminen vie pelaajalta hengen. Homman ärsyttävyyttä lisää kuitenkin se, että aina tallennuksesta aloitettaessa pelaaja joutuu aloittamaan uudelleen Sheridanista. Kaikki siirtokunnassa siihen mennessä tehdyt asiat ja sieltä kerätyt esineet kyllä pysyvät voimassa.

Kaunista hiljaisuutta

Cryo on taas vaihteeksi unohtanut pelisuunnittelun, mutta renderoinut grafiikkaa senkin edestä. Aliensin maailma onkin kieltämättä kaunis, mutta etenkin siirtokunta kaipaisi lisää synkkyyttä ilmapiiriinsä. Eniten aikaa on ilmeisesti uhrattu miehistön robottipukuihin, jotka ovat kiitettävän tyylikkäitä, etenkin naistohtorin panssari ansaitsee kiitosta sulakoilla linjoillaan.

Kauniin renderoidun taiteen keskeltä löytyy myös uskomattoman huonoja räpellyksiä, esimerkiksi keskusteltaessa näkyvät käsin piirretyt hahmojen kasvot. Ainoastaan tohtorin kasvot on jaksettu piirtää edes hieman ihmismäisiksi. Muut miehistön jäsenet ovat toinen toistaan kamalampia suttuja ja kolliotsia.

Alienit ovat muuten tyylikkäitä, mutta otusten kaulassa on kaksi korkeaa kaulusta muistuttavaa kohoamaa, jotka saavat pahikset näyttämään epäilyttävästi micheliiniukoilta.

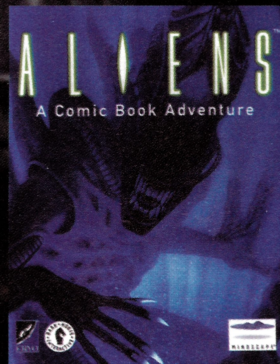
Äänimaailma ei kummoinen ole. Pelin tunnelma kärsii, sillä musiikki on yksioikoista pimputusta, ja tehosteet jäävät lähinnä ylinäytellyn puheen varaan.

Peli!? Mikä peli?

Aliensiin on isäntinä toimivien kaksileukojen lisäksi eksynyt myös muita ötököitä, sillä peli kaatuili aina silloin tällöin tallennuksen jälkeen, muuten peli toimi kiitettävästi niin Windows 95:ssä kuin DOSissakin.

Kaiken kaikkiaan Aliens Comic Book Adventurea on tylsä pelata. Suurin osa ajasta menee käytävissä harhailuun ja renderoitujen välianimaatioiden katseluun. En suosittele kuin äärettömän fanaattisille Aliens-faneille, varauksella heillekin.

Tapio Salminen



Hyvää

- Kaunis taide.

Huonoa

- Heikko juoni.
- Liian vähän tekemistä ja liikaa välianimaatioita.
- Turhan paljon paikasta toiseen kävelyä.

Tylsä renderoidun taiteen galleria, jossa ajoittain on jopa mahdollista vaikuttaa ruudun tapahtumiin.

Seikkailuyritelmä

61

Nallukat nokkapokalla

Battle Beast

7th Level

PC CD-ROM
Minimi: 486/33 (suositus 486/66), 8 Mt, 256-värinen näyttö, CD-ROM, hiiri
Äänituki: MPC-yhteensopiva äänikortti
Ohjaus: N, J, H
Kiintolevy: 0,9–100 Mt
Moninpeli: verkko, modeemi
Muuta: tukee Windows 95:ttä ja 3.1:tä

Testattu: 486/100, 12 Mt, SB Pro, TVGA9000AGI, CD-ROM 300 kt/s



Sujuva pelattavuus ei valitettavasti kulje käsi kädessä hupaisien hahmojen kanssa. Tällä kertaa sen todistaa hyvin animoitu mätkintäpeli Battle Beast.

Paha Toadman on niljakkaiden sammakkojensa avulla vallannut kaupungin. Battle Beast -kodinturvajoukoistakaan ei ole apua, sillä osa beasteista on limaisen juonen avulla ohjelmoitu Toadmanin kätyreiksi. Niinpä nuo pikku paholaiset on löydettävä ja annettava niille isän kädestä.

Battle Beastit ovat kiltin näköisiä pehmoleluja, jotka muuttuvat tarvittaessa metallisiksi tappokoneiksi. Söpömmässäkin olomuodossaan ne saavat nyrkit heilumaan, mutta todellinen tutina alkaa metallitilassa.

Taistelut käydään yhdeksällä hauskannäköisellä areenalla, joista viimeisestä löytyy itse Toadman. Matkan varrelle on piilotettu kaikkiaan kuusi salaista ase-, erikoiskyky- ja bonushuonetta, reitti niihin löytyy manipuloimalla ja tutkimalla kunkin kentän taustarakennelmia ja esineitä.

Battle Beastin parasta antia ovat hienot animaatiot, hassut äänet ja humoristiset sammakkoarmeijan etenemistä kuvaavat animaatiopätkät. Taistelutantereella hahmot eivät ole järin kookkaita, mutta liikkuvat toisaalta sujuvasti. Hahmot voivat liikkua myös syvyyssuunnassa, mikä on periaatteessa hauska idea. Bonusten etsimisen lisäksi sillä ei tosin ole merkitystä pelattavuuden kannalta.

Suuntanäppäinten ja kahden muun napin yhdistelmä asettaa melkoiset rajoitukset hahmon ohjaamiselle. Iskut vaativat ensin napin painamisen pohjaan ja sitten suuntanäppäimen nitkautuksen, mikä ei ole luontevaa. Muuntautuminen pehmolelusta Battle Beastiksi onnistuu painamalla molemmat napit pohjaan yhtäaikaa.

Battle Beastin kontrollit ovat tahmeat. Hahmo ei tunnu tottelevan ohjainta välillä ollenkaan ja saman liikkeen saaminen esille kaksi kertaa peräkkäin tuntuu mahdottomalta. Iskut osuvat vastustajaan ponnettomasti, eikä kontaktin tunne ole riittävä. Battle Beastin pelaamisesta ei nauti sitten pätkän vertaa.

Battle Beast on hilpeä ja hassunhauska koko perheen kampailupeli, mikä tarkoittaa sitä, että taistelupelifanaatikon kannattaa kiertää se kaukaa.

JTurunen



Hyvää

- Animaatiot.
- Huumori.

Huonoa

- Pelattavuus.
- Bugit.

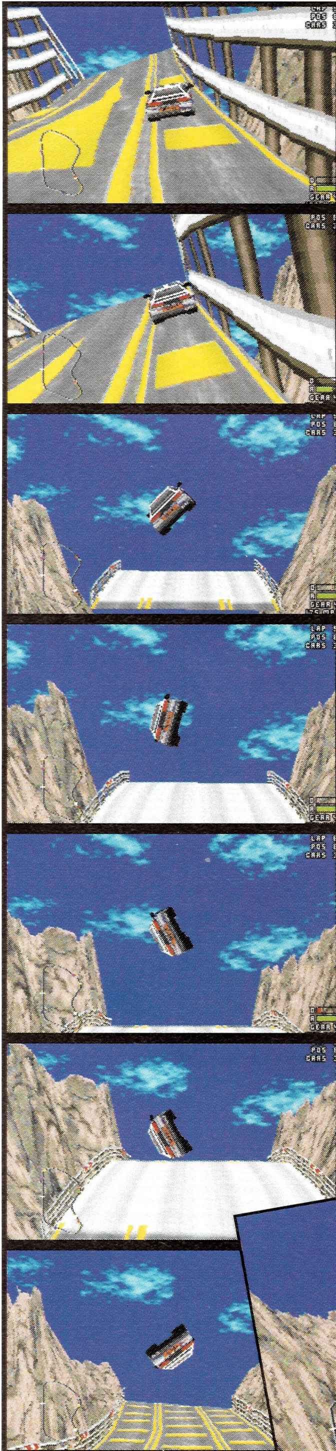
7th Levelillä on animaatio hallussa. Valitettavasti se ei riitä.

Beat-em-up

60

Fatal Racing

Gremlin
PC CD-ROM
Minimi: 486DX2/66, 4 Mt, CD-ROM
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS, Microsoft SS, GUS (MAX), MT-32, General Midi
Ohjaus: J, N
Kiintolevy: 20 Mt
Moninpeli: verkko 16 pelaajaa, kaksinpeli jaetulla kuvaruudulla
Testattu: 486/100, 12 Mt, SB Pro, GUS, TVGA9000AGI, CD-ROM 300 kt/s



PCR presents:

Kuka optimoisi koodin?

Kun joku mainitsee maagisen sanayhdistelmän "Stunt Car Racing", heräävät peliveteraanin aivosolut syvästäkin koomasta. Gremlinin Fatal Racingin mainosteksteissä tuo maaginen sanayhdistelmä on mainittu useammin kuin kerran. Pentiumin tarpeesta ei sitten enää varoitetakaan.

Fatal Racing on moderni toiminta-ajopeli. Kahdeksan autofirmaa taistelee keskinäisestä paremmuudestaan kerran vuodessa järjestettävässä turnauksessa. Kukin firmoista on rakentanut kaksi vaikeaa, vaarallista ja mahdollisimman viheliäistä rataa oman tehtaansa välittömään läheisyyteen. Auton nopeus ja kestävyys ovat tärkeitä, mutta lopputulos ratkaistaan itse kilpailussa, jossa kaikki keinot ovat sallittuja.

Stunt Car Racing oli ja on ehdoton klassikko. Tuo Geoff Grammondin luomus on yksi kaikkien aikojen mukaansatempaavimmista ja hauskimmista kilpa-ajopeleistä. Sen radat kulkevat korkealla ilmassa, eikä kaiteita tai muita suojarakenteita ole. Kokonaisuuden kruunaavat hillittömät hyppyrit ja erinomainen pelattavuus. Fatal Racingissa radat ovat pääosin seinillä rajatut, mutta hyppyrit ja nautittavat ilmalennot ovat mukana.

Kahdeksan ensimmäisen radan kimppuun pääsee heti ja mestaruuden voittaminen keskinkertaista vaativammalla vaikeustasolla tuo loputkin ihailtaviksi. Fatal Racingissa haasteellisimpia ja hauskimpia ovat monta hyppyriä ja paljon korkeuseroja sisältävät radat. Perinteisempiäkin vaihtoehtoja on (valitettavasti) tarjolla. Hyppyreiden lisäksi silmukat ja korkkiruuvit koettelevat ajotaitoa. Ennätysajoa voi kerrata monipuolisten uusintatoimintojen avulla.

Kontrollit ovat pelin reippaaseen perusideaan sopivat ja helposti omaksuttavat, mutteivät hienostuneet. Kuilun reunalla taiteilu ei onnistu kuten Stunt Car Racingissa. Jarrua ei juurikaan tarvitse. Rankat tömpsyt kuluttavat autoa, joten oikein ajoitetut varikkokäynnit ovat tarpeen. Funktionäppäimillä voi tallikaverilleen antaa yksinkertaisia käskyjä, esimerkiksi käskeä hänet hidastamaan takaatulijoiden menoa.

Kaksinpeli onnistuu jaetulla kuvaruudulla, ja verkottamalla peräti 16 pelaajaa voi samanaikaisesti taistella paremmuudesta. Modeemipeliä Fatal Racing ei tunne.

Ensimmäinen Fatal Racing -rutistus installoinnin jälkeisillä oletusarvoilla oli masentava kokemus. Ruudunpäivitys takelteli niin pahasti, ettei autoa pystynyt kontrolloimaan. Yksityiskohtatasoa reilusti laskemalla ja ruudun kokoa pienentämällä tunnelma kohoaa kohtuudella. Kilpailijoiden karsiminen kuudestatoista kahdeksaan ja uusintojen poistaminen parantaa edelleen ruudunpäivitystä, mutta parhaimmillaankin lopputulos on korkeintaan tyydyttävä.

Rupuisaan, nykivään grafiikkaan toki tottuu ja vauhdintuntu on kuin onkin riittävä. Jännittävät ratatapahtumat tempaavat loppujen lopuksi mukaansa, eikä mestaruustaistoa malta lopettaa kesken ennen kuin kaikki kahdeksan kisaa on kaasuteltu läpi. Pelin kimppuun palaa kuitenkin empien.

Fatal Racingin piti olla se intensiivinen ajopeli, joka tuo Stunt Car Racingin tunnelman nyky-PC:lle. Se on kuitenkin huonon ohjelmoinnin oppitunti, jossa suurin osa ajasta menee sopivasti riisutun grafiikkatilan etsimiseen.

JTurunen

Pentti-pikatesti

Pentium 90:llä Fatal Racing rullaa sujuvammin. VGA-grafiikka soljuu koko kuvaruudulla, vaikkakin yksityiskohtatasoa joutuu edelleen jonkin verran laskemaan. Sujuva SVGA-grafiikka vaatii roimaa yksityiskohtien karsimista ja kuvaruudun pienentämistä.
Jaetun ruudun kaksinpeli vaatii koko kuvaruudun grafiikan. Se onnistuu VGA-tilassa kohtuudella, muttei innosta pitkään peli-istuntoon.
Gremlinin ohjelmoijien käsitys nyky-PC:n suorituskyvystä on ilmeisen harhainen. Kalliin PC:n omistaja tuskin haluaa viettää aikaansa grafiikkakonfiguraatioiden kanssa. Pilvet – mitäpäs niitä. Horisontti – joutaa pois. Rakennukset – ei tarvita ajopelissä. Jne.

Testattu: Pentium 90, 32 Mt, Diamond Stealth 4 Mt VRAM, SB16

JTurunen

Hyvää

- Hyvä idea.
- Hyvät kolinat.
- Helpot kontrollit.
- Riittävästi ratoja.

Huonoa

- Prosessoriresurssisyöppö.
- Autojen äänet.

Teoriassa hauska ajopeli, mutta käytännössä sitä uskaltaa suositella vain nopean Pentiumin hankkineille. Muut testatkoot demon ensin.

Ajelu

75

Ave Caesar kakkonen

Caesar II

Sierra
PC CD-ROM
Minimi: 486/25, 8 Mt, CD-ROM 300 kt/s, VESA SVGA
Äänituki: Sound Blaster, General Midi, PAS
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 8 Mt
Muuta: DOS ja Windows 95 yhteensopiva
Testattu: P90, 8 Mt, SB 16, CD-ROM 300 kt/s





Déja vu?

Vuosi on 200 e.Kr. ja nuori Rooman imperiumi kasvaa. Tehtävä on astua valloittamattoman provinssin johtoon ja rakentaa provinssin pääkaupunki kukoistukseensa. Tämä ei ole helppoa, sillä Rooman valtakuntaa vastustavat barbaarit ja muut kapinalliset elementit (niin kuin yksi kylä Galliassa) häiritsevät jatkuvasti rauhaa rakastavien kaupunkilaisten elämää. Mutta jos toimii taitavasti, saattaa edetä jopa keisariksi ja laajentaa Rooman imperiumin ennennäkemättömään loistoon!

Alea iacta est

Caesar II koostuu Euroopan kartasta, joka on jaettu pariinkymmeneen provinssiin, jotka on tarkoitus valloittaa Rooman valtakunnan alle. Kilpailijana on toinen Rooman kuvernööri, jolla on sama päämäärä: valloittaa riittävän monta provinssia ja päästä keisariksi (keisarin paikalle). Voittoon tarvittavien ylennysten (eli valloitettujen provinssien) määrä riippuu pelin vaikeusasteesta.

Joka provinssilla on omat tavoitteensa keisarin suosion, vaurauden, rauhan ja kulttuurin osalta. Kun tavoitteet on saavutettu, on provinssi voitettu ja valloituksessa päästään eteenpäin. Jokainen provinssi aloitetaan tyhjästä, eli kaupunki on rakennettava aina alusta asti itse.



Peli jakautuu kahtia: kaupunkisuunnittelutasoon ja taktiseen provinssin tasoon. Kaupungin suunnittelussa huolehditaan kaupunkilaisten tarpeista ja provinssitasolla luodaan kaupungin puolustus ja kauppareitit.

Pelin lopullisena tavoitteena on valloittaa riittävä määrä provinsseja, jolloin ylenee keisariksi. Siitä valloituksia voi jatkaa eteenpäin maihin, joita oikeakaan Rooman imperiumi ei koskaan saanut valloitettua. Karttaan ei ikävä kyllä mahdu Skandinavia, joten unelma Suomen keisari Antoniuksesta anno domini 1995 jäi toteutumatta.

In medias res

Kaupungin suunnittelu on SimCityn veteraaneille tuttua kauraa: kaavoitetaan alueita asuntoja, kauppaa tai tuotantoa varten. Mukana ovat myös tukitoimintoja tuottavat palvelut, kuten koulutus, temppelit, sotilasjoukot, ajanviete ja vesihuolto. Kaupungin kadut on suunniteltava niin, että kaupungissa kulkevat asukkaat pääsevät palvelujen ja työn luokse. Kuullostaa todellakin kumman tutulta... Tulot tulevat veroina ja jos taksat asettaa liian korkeiksi, häviää kansa kaupungista halvemman leivän perään. Kansa tarvitsee leivän lisäksi sirkushuveja, etteivät mellakat tuhoa järjestystä.

Varsinainen tuotanto hoidetaan provinssin tasolla. Provinssista löytyy viljelysmaaksi tai kaivoksiksi kelpaavia kohteita sekalainen määrä paikasta riippuen. Näihin kohteisiin rakennetaan sopiva tuotantolaitos, jota pidetään orjatyövoimalla pystyssä. Sitten alkaa tasainen raaka-aineiden tuonti kaupunkiin. Muita raaka-ainelähteitä ovat kauppareitit toisiin provinsseihin joko rajakaupunkien tai laivareittien välityksellä. Kaupungissa raaka-aineet muutetaan tehtaissa kulutushyödykkeiksi, jotka myydään eteenpäin kaupungissa tai viedään toisiin provinsseihin.

Provinssitasolla rakennetaan myös teitä toisiin ystävällismielisiin kaupunkeihin ja luodaan puolustussuunnitelma. Provinssista löytyy myös enemmän tai vähemmän vihamielisiä barbaariheimoja, jotka voi sopivalla sotilasjoukolla "käännyttää" Rooman vallalle uskollisiksi.

Se vis pacem, para bellum

Kaupungin puolustus on provinssitason tärkein toiminta. Jos provinssista löytyy vihamielisiä barbaareja, on varmaa, että sota on edessä. Lisäksi toisista provinsseista tulee ryöstöretkeläisiä. Puolustautumista varten provinssiin voi perustaa enintään kymmenen linnaketta, joiden sotilaat hoitavat puolustuksen. Sotajoukot koostuvat palkkasotureista ja pilumin varteen värvätyistä kaupunkilaista.

Alueita voi rajata provinssimuurin avulla, jolla voi ympäröidä vaikka koko provinssin. Mikäli ystävällismieliset kaupungit ympäröi muurilla, kuihtuu kaupankäynti. Tämä tietää verotulojen vähentymistä ja lopulta konkurssia. Kaikkien kauppareittien ympäröinti muurilla taas tulisi äärettömän kalliiksi, joten mieleeni ei tullut kuin yksi vaihtoehto: rakensin vakiona barbaarikaupunkien ympärille muurin, niin voivat yrittää valloitusretkiään ihan vapaasti. Sitten kun muurin läpi päästään, on oma sotajoukkoni jo odottamassa.

Käytännössä taisteluun on muutenkin aikaa varautua. Pääkaupunki on lähes aina kartan keskellä, joten kaupungin viereen asetettu linnake ehtii kouluttaa mainiosti monta sataa sotilasta ennen kuin ryöstäjät ovat lähelläkään. Siksi linnakkeeseen riittääkin vain pieni reservi, jonka ylläpito ei tule tyyriiksi. Kun vihollisjoukko sitten kohtaa oman armeijan, siirrytään taisteluareenalle, jossa joukot ovat vastakkain ilman mitään sen kummempia kommervenkkejä. Maasto on shakkilaudan tasainen ja kaikki taktikointi tapahtuu lähinnä asettamalla joukot mukavan näköiseen rintamaan ja käynnistämällä toiminta. Itse taistelu tapahtuu reaaliajassa.

Caveat emptor

Kaupunkisuunnittelu ei ole yhtä monipuolista ja kiinnostavaa kuin SimCityssä. Jokainen provinssi on kuitenkin suunniteltava täysin tyhjästä, joten jatkuva samankaltaisten kaupunkien rakentaminen käy hermojen päälle. Insinöörien uudet keksinnöt (isommat tai paremmat rakennukset) eivät välity provinssista toiseen, joten edellisessä provinssissa keksitty kirjasto on jo unohtunut ja se pitää keksiä uudessa provinssissa uudelleen. Syö hermoja ja miestä.

Peli kärsii tällaisten pelien tyypillisistä aikavääristymistä: ryöstäjiltä saattaa mennä kuusi kuukautta matkaan provinssin reunalta kaupunkiin (jona aikana sotajoukko on moneen kertaan koulutettu), mutta kaikki rakennukset syntyvät silmänräpäyksessä. Tämä jäytää pelin uskottavuutta ikävästi. Kaupunkiin saa satoja asukkaita heti perustamisen jälkeen, jos lyö heti alkuun pausen päälle ja suunnittelee kaupungin mahdollisimman pitkälle. Kun aika lähtee kulkemaan, asukkaat kirjaimellisesti ryntäävät kaupunkiin. Kaupungin suunnittelu on kuitenkin sinänsä ihan hauskaa, harmi vain ettei C II tarjoa mitään uutta SimCityyn verrattuna.

Taistelu on pääosin yksitotista. Muutamalla pienellä kikalla saa barbaarikaupungit pidettyä pois omasta niskasta, kunnes on valmis taisteluun. Itse taistelut ovat varsin epämääräistä sohimista, enkä ainakaan itse saanut aikaan mitään kovin massiivisen taktista tuntumaa peliin. Tietokone hoitikin laiskuudessani suurimman osan taisteluista.

Taistelu on ainoa tapa vallata vihamieliset kaupungit. Niiden kanssa ei voi neuvotella, joten kaikki diplomatia tulee aseen vartta pitkin. Olisivat laittaneet peliin edes riidankylväjän mukaan, niin ainaiseen taisteluun tulisi hiukan vaihtelua.

Kaupankäynnissä on sentään yritetty kehittää jotain uutta. En kuitenkaan ole havainnut mitään mullistavaa eroa sen välillä mitä tuotan, joten valinta lyijyn tai kuparin kaivamisen välillä näyttää tuottavan kaupungissa saman lopputuloksen, kulutushyödyke vain vaihtuu. Ainoastaan keisarin vaatimuksilla näyttää olevan merkitystä siihen, mitä kannattaa valmistaa.

Kaikkein ärsyttävin yksittäinen piirre on orjatyövoiman jako. Verorahoilla pidetään yllä tiettyä määrää orjia, jotka sitten pyörittävät katuhuoltoa, provinssien tuotantolaitosten toimintaa jne. Aina kun jonkin huoltokohteen koko kasvaa, kasvaa myös orjien tarve. Kaikki orjat täytyy kuitenkin jakaa käsin kohteisiinsa, vaikka toimettomia orjia olisi monta kymmentä. Jatkuva "Plebs are needed" -huuto jokaisen tienpätkän rakennuksen jälkeen alkaa kyrsiä viiden minuutin pelaamisen jälkeen.

Dixi et animam levavi,
Toni Virta



Provinssikartta.



Ennen sotaa...

... ja viittä sekuntia myöhemmin.



Kaupunkilaiset uhkaavat mellakoilla.

Pro
- Kaunis grafiikka.
- Brittiaksentilla ääntävä kertoja.
- Mielenkiintoinen idea.
- Riittävästi vaikeusasteita.

Contra
- Toistaa liikaa itseään.
- Taistelut.
- Orjatyövoiman onneton jako.
- Kartat tasaista maastoa.
- Manuaali paikoin puutteellinen.

Kaupunkisuunnittelua kevennetyssä muodossa ja "taktista" taistelua. Aluksi mukava kombinaatio, mutta pidemmän päälle yksitotisuus alkaa vaivata.

Strategia/kaupunkisuunnittelu

85



Musta ritari, musta hevonen

Black Knight: Marine Strike Fighter

SE Software & FormGen Inc.
PC
Versio: 1.2
Minimi: 386, 8 Mt
Äänituki: Sound Blaster (kaikki), AdLib (Gold), GUS, PAS 8/16, Aria, Roland MPU401/MT32/LAPC/Sound Canvas, Turtle Beach Multisound, VESA MIDI, VESA Digipak, Windows Sound System
Ohjaus: N & J
Kiintolevy: 11 Mt
Muuta: FCS/WCS-tuki
Rekisteröinti: $ 49
Pelit-BBS: BKNT1201-02.ZIP yht. 2,9 Mt
Testattu: 486/66, 8 Mt, Thunderboard, CD-ROM 300 kt/s

SE Softwaren Hornet-simu Black Knight iski shareware-markkinoille kuin tyhjästä pahaa-aavistamattomien simupilottien kimppuun. Vaikka ilmaisversio muistuttaakin lähinnä "oikean" pelin demoa, ei itse pelin tarvitse hävetä tekniseltä tasoltaan täyskaupallisten rinnalla.

Black Knights on merijalkaväen laivue, mikä suomeksi sanottuna tarkoittaa, että pelissä lennetään maakentiltä. Peli ei yritäkään tarjota dynaamista kampanjaa, vaan on vetänyt homman toiseen ääripäähän sarjalla täysin itsenäisiä tehtäviä vailla juonen häivää – tästä suhtautumisesta kertoo myös suoritusten pistearvostelu. Kyseessä olisikin enemmän räiskintäpeli kuin simulaattori, elleivät lentomallinnus ja realismi olisi niin pirun hyviä. Black Knight tuokin mieleen Amiga-aikojen Falcon kakkosen tai F-18 Interceptorin.

Taistelutantereena toimii ammattitaitoisesti toteutettu vuoristoinen gouraud-varjostettu maastoalue siellä jossakin, eikä paikkakuntaa saati vastustajan henkilöllisyyttä pahemmin selitellä: MiGeillä jätkät kuitenkin lentävät.

Rekisteröimätön versio sisältää puolen tusinaa taistelutehtävää ja saman verran harjoitustehtäviä, joissa online-helppi kouluttaa hätähousut pilotiksi kivuttomammalla tavalla kuin taistelusimuissa yleensä.

Mallit mallillaan

Pelaajan lennettävänä on siis Hornet C, eikä muuta. Hyvä juttu, sillä olen aina luottanut enemmän simuihin, jotka keskittyvät mieluummin yhden koneen kunnolla mallintamiseen kuin tusinaan puolivillaiseen ratkaisuun. Ja mallauksen Black Knight tekee erinomaisesti. Kone käyttäytyy juuri kuin teoriatietojen pohjalta voisi olettaakin ja sitä on miellyttävä lentää. Energiasäätely toimii, ja korkeat kohtauskulmat ja inertiakin ovat hallussa – simu siis käsittää, että kone voi mennä muuhunkin suuntaan kuin nokan osoittamaan. Laskeutumisessa ja koiratappeluissa ärsyttää tosin se, että peräsimiä ei voi käyttää manuaalisesti.

Ennen kaikkea lentomallissa viehättää sen nopeus. Vauhti nimittäin tuntuu – usein kun simuissa joutuu välistä ihmettelemään, kuinka kaikki tapahtuu ikään kuin hidastettuna (enkä puhu nyt näytönpäivityksestä) – ja liki mach ykköstä ohi suhahtavat viholliskoneet tosiaan näyttävät siltä. Tästä johtuen tosin ilmataistelussa näkee harvoin vihollista muutamaa pikseliä isompana ja tykillä osuminen on äärimmäisen vaikeaa (mikä ei välttämättä ole negatiivista). Mutta ikävä kyllä MiG-pilotit eivät vaikuta älyn jättiläisiltä, ja kun on kerran pyrstön taakse päässyt, ei siellä pysyminen tuota ongelmaa.

Nippelit ja nappelit

Kojelaudalla ja MFD-näytöissä on keskinkertainen määrä nippeleitä: ei mitään ylettömän syvällistä, mutta kaikki tarvittava, vähän kuin Electronic Artsin US-sarjassa. Viimeksi mainitusta muistuttaa myös tutka, jossa ei ole erillisiä moodeja tai säätöjä kantamaa ja ilmasta maahan -tilaa lukuunottamatta. TWI kyllä löytyy, mutta kaikki tutkalähteet näkyvät samanlaisina pisteinä, eivätkä lukitukset ja ohjukset erotu näistä mitenkään.



Aseistus rajoittuu rekisteröimättömässä versiossa AIM-puolella 9M:ään ja 7:ään. Muta ropisee LAU-rakettikaseteilla, Harmeilla, tavallisilla pommeilla ja Maverickeilla (strafe moden puute Vulcanista harmittaa). Aseet toimivat enimmäkseen niin kuin simulaattorissa pitääkin, eli räiskintäpeleistä tuttu laaki ja vainaa ei pääse pahasti häiritsemään. Hieman liian osumavarmoja ohjukset tuntuvat olevan, mikä tosin johtuu enemmänkin siitä, etteivät vihollispilotit useimmiten yritäkään väistää. Samoin omaa pyrstöä kohti tulevasta "kepistä" pääsee helposti eroon parilla magnesiumsoihdulla tai alumiinisilpulla, jos vähän tikusta samalla vääntää. Regattuun versioon luvataan kolme uutta asetta, muttei kerrota mitä.



Shareware-peli vai demo?

Ainakin ilmaisversiossa viholliset saavat tyytyä MiG-29:iin ja SAM:eihin sekalaisten rakennusten lisäksi. Tehtävissä ärsyttää briiffausten puute, ja välistä joutuu ihmettelemään mitä oikeastaan pitäisi tuhota ja mistä sen löytää. Myöskään tehtäväeditoria tai "videonauhuria" ei ole.

Pelinä Black Knightiin on hieman vaikea suhtautua. Itse asiassa voisi hyvin kuvitella, että armeijan situational awareness -tason simulaattorit ovat tämänkaltaisia – pääasiana on mahdollisimman hyvä lentotuntuma ja tehtävän suorittaminen. Päinvastoin kuin Navy Strikessa, Black Knightissa on tekniikka, käyttöliittymä ja realismi mainiosti hallussa, mutta pelistä ikään kuin puuttuu syy niiden käyttämiseen.

Ehdottomasti suurin puute on siipimiesten puuttuminen, mikä tuuppaa peliä hyvän matkaa "yksin maailmaa vastaan" -räiskinnän puolelle. Ilmaisversion pohjalta on kuitenkin paha sanoa mitään lopullista, joten palaamme asiaan lähitulevaisuudessa. Sitä odotellessa suosittelen kuitenkin tätä (tosiasiassa) demoa jokaisen simupilotin rentoutusharjoituksiin vakavien sotasuunnitelmien välissä.

Joona Vainio

Hyvää

- Erinomainen lentomallaus ja realismi.
- Grafiikan, äänen ja muun teknisen toteutus "kaupallista tasoa".

Huonoa

- Sisällötön.
- Rekisteröimätön versio ei kerro tarpeeksi lopullisesta tuotteesta, mikä vesittää koko sharewaren idean.

Insinörttitekijät ovat koodanneet mainion simulaattorin, mutteivät ole tienneet mihin sitä voisi käyttää. Vähän torso.

Simulaattori

75



Super Street Fighter II

Capcom/U.S. Gold
A500/600-versio
Minimi: A500 tai A1200, CD32
Ohjaus: J, N, laattaohjain (A1200/CD32)
Kiintolevy: 7 Mt (A1200)
Testattu: A500+/3 Mt, A1200/10 Mt

(Pelit 5/95, 86 pistettä PC, PC CD-ROM). Super Street Fighter II noudattaa mätkimispelien kirjoittamatonta ensimmäistä käskyä mottonaan: "Näin on aina ollut, näin on aina oltava". Peli on miljoonaan kertaan nähty supermiesten ja -naisten mittelö.

Pelistä on erilliset versiot A1200:lle ja vanhemmille pikku-Amigoille. Testipelinä "toimi" A500/600-versio. "Toimi", koska pelin onnistunut lataaminen vaati koneen lobotoimisen Kickstart 1.3:lla.

Tuska ei kuitenkaan vielä helpottanut: vanhoille Amigoille suunnattua testiversiota ei saanut toimimaan kiintolevyltä. Itse peli on hidas, grafiikka haaleaa ja hidasta, musiikki karmeaa ja levykerumba melkoista.

Yksinappisella ilotikulla tappeleminen on hankalaa, koska näppäimistöä täytyy käyttää apuna. Helpommaksi homma muuttuu, kun reilusti käytetään pelkästään näppäimistöä ohjaukseen. Se ei ole niin vaikeaa kuin kuvittelisi, vaikka nappeja tarvitaankin peräti kymmenen pelaajaa kohti.

Peli tukee kaksinappista joystickia, mutta tällöin ei iskujen ja potkujen tehoa voi säädellä. Laattaohjain on tietenkin paras ratkaisu, mutta se toimii vain A1200/CD32-versioiden kanssa.

Jos Amigalle mätkimispeliä kaipaa, kannattaa ostaa Ultimate Body Blows, Mortal Kombat tai Elfmania. Jopa Shadow Fighter on hauskempi kuin SSF. Ei näiden pelien ideoinnissa kuitenkaan paljon eroja ole, erot löytyvät pelattavuudessa ja toteutuksessa. Jään odottamaan CD32-versiota.

Kimmo Veijalainen

Mätkintä **66**

Pinball Mania

Spidersoft/21st Century Entertainment
A1200-versio
Minimi: A1200
Ohjaus: N
Kiintolevy: noin 2 Mt
Testattu: A1200/10 Mt, kiintolevy

(Pelit 6/95, 72 pistettä PC, PC CD-ROM). Ainakin osa Escomin uusista Amiga-paketeista sisältää Pinball Manian. Syytä moiseen on vaikea keksiä.

Mania on tavanomainen flipperi ilman mitään erikoisjippoja. Pelissä on neljä pöytää ja periaatteessa toimiva grafiikka, ääniäkin on ja pelattavuus on siedettävä. Pallo tuntuu harmittavan raskaalta, mutta kaikkeen tottuu.

Ei tämä huono käännös ole, ihmettelen vain, miksi peli on edes vaivauduttu konvertoimaan Amigalle. Pinball Illusions on niin totaalinen kokemus, että Mania jää joka suhteessa lehdellä soittelemaan.

Kimmo Veijalainen

Flipperi **68**

Dungeon Master II – The Legend of Skullkeep

FTL/Interplay
A1200-versio
Minimi: A1200, kiintolevy
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 9 Mt
Muuta: 2 Mt:n koneilla ei ääniä tai musiikkia. Vaatii kiintolevyn.
Testattu: A1200/10 Mt, kiintolevy

(Pelit 6/95, 90 pistettä PC, PC CD-ROM). Nyt on amigisteilla syytä juhlia; Dungeon Master 2 on täällä! Vaikka pelin audiovisuaalinen anti onkin korkeintaan keskinkertaista, on vanha magia yhä tallella.

Miltei kaikki ykkösen kehut pätevät yhä. Taikasysteemi on suorastaan nerokas ja tasokehitys looginen. Valo, ruoka, vesi, aseet, kaikki toimii kuten ennenkin. Esinemanipulaatio on vieläpä monipuolistunut.

Käyttöliittymässä on useita pieniä parannuksia. Valitettavasti uudistusvimmassaan FTL on ollut liian nokkela: myös taikomislaatikkoa on muutettu, ja lopputuloksena loitsiminen on huomattavasti hitaampaa. Loitsua ei voi edes pitää ampumavalmiina estämättä samalla aseiden käyttöä. Kenttien suunnittelukin on valovuosia jäljessä Chaos Strikes Backin nerokkaasta luolastosta.

Käännöksenä peli on hyvä. Peli moniajaa ja grafiikka on nättiä, vaikkei 256-väriseltä näytäkään. Kivana yllätyksenä hahmojen naamakuvat voi muuttaa millä tahansa piirto-ohjelmalla mieleisikseen.

Musiikki on taidokkaasti tehtyä ja niin äänien määrää kuin laatuakin on parannettu. Äänet kuuluvat stereona, eli efektien panorointi ja voimakkuus vaihtelevat äänilähteiden suunnan ja etäisyyden mukaan.

Dungeon Master 2 on muistisyöppö. Musiikin ja äänien kanssa pelatessa vapaan muistin määrä putosi noin kuudella megalla. Täysipainoinen pelaaminen siis vaatii laajennetun A1200:n.

Raaka totuus on, että pelissä on liikaa keskitytty epäolennaiseen, itse pelin jäädessä jälkeen esikuvistaan. Mitä nyt kaipaan, on Chaosin tasoinen seikkailu tällä uudella käyttöliittymällä.

DM2 on kuitenkin Amigan paras seikkailu pitkään, pitkään aikaan.

Kimmo Veijalainen

Roolipeli **85**

U.S. Navy Fighters Gold

Electronic Arts
PC CD-ROM-versio
Minimi: 486DX/33, 8 Mt, CD-ROM 300 kt/s
Äänituki: Sound Blaster (kaikki), AdLib (Gold), Turtle Beach Multisound, ATI Stereo FX, ASC Media Master, MPU-401, General Midi, Roland
Ohjaus: N, H, J, Thrustmaster (kaikki), FS Pro
Kiintolevy: 24 Mt
Testattu: 486/66, 8 Mt, Stealth 64 VLB VRAM, Thuderboard, CD-ROM 300 kt/s

(U.S. Navy Fighters Pelit 1/95, 94 pistettä PC, PC CD-ROM ja U.S. Marine Fighters Pelit 8/95, 83 pistettä PC). Electronic Arts on huomaavaisesti siirtänyt U.S. Navy Fightersin ja Marine Fightersin samalle kiekolle, mikä ei juuri muita kiinnosta kuin niitä, joilta ei vielä tätä mainiota lentosimua hyllystä löydy. USNF Gold ei nimittäin tarjoa mitään muuta uutta kuin halvemman hankintahinnan ja pienen lisämanuaalin, jossa selvitellään lentämisen ja ilmataistelun perusteita yksittäisine manöövereineen alan muista simuista tuttuun tapaan – pässinlihaa kaikille nykyaikaisia ilmataistelusimuja harrastaneille.

Lisäohjekirjasta löytyvät myös painettuna lentokoneiden, ajoneuvojen, ohjusten ja muiden värkkien tekniset tiedot, jotka olivat jo ennestään näkyvillä kuvaruudulla itse pelissä. Sen sijaan sekä alkuperäisen USNF:n että USMF:n CD-kotelon kansissa tulleet näppäimistöleiskat olivat päässeet ainakin arvostelukappaleesta pahasti unohtumaan.

Ihan fiksu veto EA:lta uutta ostajaa ajatellen, mutta olisivat voineet ventata saman tien tulevaa U.S. Tactical Fighters -lisäosaa.

Joona Vainio

Alien Breed 3D

Team 17

Amiga, CD32
Minimi: A1200, 2 Mt
Ohjaus: N, H, J, CD32-ohjain
Kiintolevy: 1,5 Mt
Moninpeli: kaapeli
Muuta: toimii turbokoneilla ja A4000:lla.
Testattu: A1200, 10 Mt + kiintolevy

Doom-kloonin tekeminen A1200:lle ei ole helpoimpia temppuja. Kun peli kuitenkin ilmestyy, vieläpä karismaattisella Team 17 -logolla varustettuna, kannattaa skeptismi sysätä syrjään.

Alien Breed -sarjan uusimmalla tulokkaalla ei ole paljonkaan tekemistä edeltäjiensä kanssa, nimi on vain mainoskikka. Juonesta sen verran, että jälleen kerran on joukko biologista sodankäyntiä varten kehitettyjä hirviöitä päässyt vapaaksi. Vain yksi mies ja niin edelleen.

Pelirunko on kehittynyt. Alueilla on korkeuseroja, vapaasti mutkittelevia seiniä, valoefektejä ja muuta tuttua. Toisin kuin esikuvassaan Doomissa, AB3D:ssä on myös tasoja, joiden sekä alla että päällä voi kävellä.

Näyttävin uutuus on vesi. Veden alla olevat esineet näkyvät värjäytyneinä, ja väreilevä vedenpinta heijastaa kauniisti maisemaa. Kokonaan veden alla sukellettaessa muuttuvat ääniefektit sumeammiksi ja liike hitaammaksi.

Karttaa ei pelissä ole, mutta tasojen pienuuden vuoksi eksyminen on harvinaista. Piilotettujen huoneiden etsiminen on kuitenkin ikävän työlästä. Vaikeustasoja on vain yksi, eikä peliä voi tallentaa kesken kentän. Peli antaa aina kentän selvittämisen jälkeen 16-merkkisen kirjainyhdistelmän, joka täytyy kirjoittaa paperille talteen.

Aseistusta on melko niukasti, sillä erilaisia hirviönnitistimiä on vain viisi erilaista. Panokset ovat koko ajan kortilla, ja joka laukauksella on syytä osua, tai ammuspula iskee nopeasti. Perusase on tehoton pulssikivääri, tosin sarjaa ampuva sellainen. Haulikko on totuttuun tapaan tehokas ja nautittavasti äännähtävä. Plasma-aseen etuina ovat matala panostenkulutus ja teho, haittana huono osumatarkkuus hitaasti lentävien plasmapalleroiden takia.

Massatuhoaseet, eli kranaatin- ja raketinheitin, ovat saaneet innoituksensa Rise of the Triadista, ja niillä saa helposti tyhjennettyä hirviöistä kokonaisia huoneita. Tuttuja räjähtäviä tynnyreitä on ripoteltu sinne tänne, tosin tynnyrit luovat laimean poksahduksen sijasta valtaisan liekkimeren.

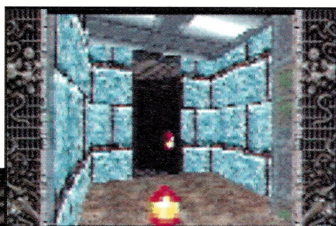
Team 17 selvästi ajattelee "nopeus ennen näyttävyyttä", sillä Alien Breed 3D kiertää Amigan hitausongelman käyttämällä nk. copperscreeniä. Tekniikan haittana on suuri pikselikoko ja rajoittunut väripaletti. Lisäksi pelialuetta tiiraillaan varsin pienen ikkunan läpi. Liikkeessä grafiikka on suurimman osan ajasta ihan toimivaa, mutta paikoitellen siitä ei hyvällä tahdollakaan saa mitään selvää.

Jos pelityyppi ei vielä aiheuta näppylöitä ja pöydällä komeilee A1200, Alien Breed 3D on hyvä ostos. Graafisesti se ei yllä PC:n kolmiulotteisten ammuskelujen tasolle, mutta on pelattavuudeltaan ja suunnittelultaan paras Amigan Doom-klooni tällä hetkellä. Team 17 on lupaillut lisäkenttiä ja puuttuvaa 8 äänikanavan ominaisuutta pian ilmestyvään, päivitettyyn versioon.

Kimmo Veijalainen

Doom-klooni







The Machines

Junkyard/Merit Studios

PC, PC CD-ROM
Minimi: 486SX/25, 4 Mt
Äänituki: Sound Blaster (Pro, AWE32), PAS (16), AdLib (Gold), MT-32, GUS
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: Tiedä Häntä
Testattu: 486/66, 8 Mt, Thunderboard, CD-ROM 300 kt/s

Lähitulevaisuudessa katsotuin telkkariohjelma on The Machines, jossa kauko-ohjatut droidit taistelevat Areenalla ampuen toisiaan ja kaikkea mikä liikkuu. Yeah, right...

Meritin Machines lupaa Gauntlet-tyylistä ylhäältä katsottua 8-suuntaista räiskintää, jossa haltioiden ja muiden häntäheikkien sijasta ruudulla vipeltävät robotit. Tasojen välillä pelaaja voi ostaa droidiinsa parempia pyssyjä, panssarointia, moottoreita, ohjuksia ja sen sellaista joko laillisesti tai Sidin Tavernan tiskin alta. Käytettyä kamaa voi myös myydä ja ostaa. Rahaa taasen saa keräilemällä areenalta NuYen-bonuksia ja lyömällä vetoa suorituksista. Droidinsa eri järjestelmille voi myös hankkia vakuutuksen.

Vaurioiden korjaamisessa on kaksi tapaa: joko automaattinen tai manuaalinen. Automaattinen maksaa enemmän, mutta lopputulos on taattu. Manuaalisessa taas pelaaja joutuu ratkomaan puzzlea, jossa ruudulla olevia palikoita pyörittelemällä luodaan kytkentöjä aikarajoituksen puitteissa.

Kaksinpeli hoituu joko jaetulla ruudulla tai tasot vuorotellen pelaamalla. Toisiaan vastaan tappelemisen lisäksi areenalta löytyy tankkeja, tykkitorneja ja robobugeja ja toki teleportit ja ovet avaimineen kuuluvat kuvaan mukaan.

Siinä villakoiran ydin. Ikävä kyllä (tai onneksi) koko peli ei toimi, ja homma kusee heti alkuunsa asennuksesta lähtien. Asennusohjelman pitäisi luoda kovolle sellaisia tarpeellisia tiedostoja kuin machines.exe, jolla pelin saisi käyntiin, vaan kun ei. Pelin saa kuitenkin käyntiin cd:ltä asennusohjelman kautta.

Tikun kalibroinnin jälkeen mokoma väittää, ettei muistia riitä kuin näppäimistöllä pelaamiseen (!), mutta pelin käynnistyessä tikku onkin käytössä – siis periaatteessa. Kepin heiluttaminen ilmeisesti syöttää pelille potentiometrin arvoja satunnaislukugeneraattorin kautta, ja hetken päästä koko toosa jämähtää täysin paikoilleen. Näppäimistön voi periaatteessa konfiguroida mielensä mukaan, mutta peli ei tunnista esimerkiksi sellaisia ihmenamiskoita kuin nuolinäppäimet.

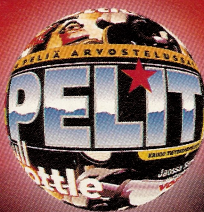
Ääniefektit toimivat keskimäärin kahden paukahduksen verran pelin alettua. Sen jälkeen ne eivät ainoastaan katoa jäljettömiin, vaan aiheuttavat sekunnin paussin pelin kulkuun aina kun niitä pitäisi kuulua. Koska peli sekoilee kiintolevylle asentuvien tiedostojen kanssa, saavutuksiaan on mahdoton tallentaa.

Normaalisti olisin jättänyt koko "arvostelun" kirjoittamatta, mutta tämä alkaa olla jo sitä luokkaa törkeä tapaus, että kaikkien arvon lukijoiden on syytä tietää mitä sontaa Merit Studios markkinoille tunkee. Osuvasti Merit Studios (Europe), Ltd. onkin valinnut tuotenimekseen Junkyard. Tämä olisi ollut betaversioksikin vuoden tapaus, mutta näitä löytyy kaupan hyllyltä. Jättäkää ne sinne.

Joona Vainio

Räiskintä

Pisteitäkö? Hah.


PELIT

HALPAMAISTA

● ● On vakaa käsitys, että ostaakseen tietokonepelejä pitää kiinnittää talo ja myydä lapset ja vaimo orjiksi. Kuitenkin jo vuodessa parissa melkein joka peli löytyy joko halpapelinä tai kokoelmasta. Halvalla siis saa ja hevosella pääsee, kunhan malttaa odottaa hetken.

Miltei pelitalolla kuin pelitalolla on oma halpapelisarjansa. Tähän luetteloon on joistakin sarjoista poimittu muutama suositus, jotka pohjautuvat vain ja ainoastaan minun makuuni. Halpapelien hinnat vaihtelevat merkistä riippuen muutamasta kympistä pariinsataan markkaan. Lähiliikkeen hinnat kannattaa katsastaa ihan itse ja vieläpä aika usein.

White Label, Virgin

Valkoinen linja tarjoaa kautta linjan korkeatasoista kamaa, eikä edes hirveän vanhaa. LucasArts ja Westwood dominoivat. Suurin osa ilmestyy pelkkänä PC:n CD-ROMina, Day of The Tentacle myös korppuna ja X-Wing vain korppuna.

Kolme Kyrandiaa (Legend of Kyrandia, Hand of Fate, Malcolm's Revenge), Star Trek – 25th Anniversary ja Day Of The Tentacle

Nippu seikkailupelejä hyvistä klassikoihin. Trek on se puhuva versio.

Lands of Lore
Edelleenkin erinomainen 3D-roolipeli. Parasta sitten Dungeon Masterin.

X-Wing (korppu)
Pyhä klassikko, hallelujaa. Hinnasta huolimatta lankeaisin silti X-Wingin romppuversioon.

Lisäksi: **7th Guest, Buzz Aldrin's Race Into Space, Cannon Fodder 2, Creature Shock, Dawn Patrol, Dreamweb, Indy Car Racing, Overlord, Sim City Enchanced, Rebel Assault, Conspiracy.**

Electronic Arts Classics

Sen sijaan, että EA vain lätkisi vanhat rupunsa rompulle, näistäkin klassikkopeleistä löytyy huippupelejä. Kaikki ovat pelkästään PC-rompulla.

NHL Classics
eli NHL Hockey 94. Hyvä hankinta, jos (kun) koneteho ei riitä NHL 96:een.

Space Hulk
Games Workshopin lautapeliin pohjautuva strategiapeli, jossa avaruusjalkaväki puhdistaa alusten hylkyjä genestealereista. Todella tiheätunnelmainen (ja vaikea) kulttipeli. Doomista huolimatta ehkäpä ahdistavin peli kautta aikojen. Ei nörteille.

Ultima Underworld 1 & 2, System Shock
Kolmiulotteisten roolipelien ylittämättömät kuninkaat samalla rompulla, ja samalla kannattaa ottaa niiden scifi-henkinen jälkeläinen.

The Complete Ultima 7
Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Island ja Silver Seed samalla rompulla. Ultima seiskat olivat vielä vanhoja kunnon Ultimoita. Naurettavan hyvä kokoelma.

SEAL Team
Ansaitsee erityismaininnan, koska on ainoa joukkuetason sotasimulaattori, tällä kertaa Yhdysvaltojen erikoisryhmistä Vietnamissa. Pelit-BBS tarjoaa paketin lisäaseita, muun muassa Claymore-miinat.

Lisäksi: **Labyrinth in Time, Michael Jordan in Flight, Populous 2 + Powermonger, Privateer, Sea Wolf, Shadow Caster, Strike Commander, Syndicate+, Ultima 7, Wing Commander 2, Noctropolis, PGA Tour Golf, Wing Commander Armada.**

Kixx (U.S. Gold)

Kixx edustakoon normaalia halpapelimerkkiä, eli kaikkea sekalaista, jota on mäiskitty hopeakiekolle. Kixxiltä kannattaa lähinnä harkita muutamaa ikivanhaa simua, jotka vielä kuitenkin edustavat alansa huippuja. Dynamixin **Red Baron** on edelleen parhaana pidetty ensimmäisen maailmansodan simulaattori (johon Pelit-BBS tarjoaa tuikitarpeellisia virityspalikoita). **M1 Tank Platoon** on MicroProsen ikivanha, mutta valitettavasti edelleen alansa paras tankkisimu. **Monkey Island** edustaa vanhempaa, mutta aina kuranttia LucasArtsin seikkailupeliä, ja **Eye of the Beholder** taas on Westwoodin ensiyritys roolipeleistä. **Great Naval Battleskaan** ei hirveästi ajasta kärsi.

Lisäksi: **Larry 1, Loom, Pirates, Space Quest 1, F-15 Strike Eagle, Inherit The Earth, Legend of Valour, Police Quest 1, Rome AD92, Streetfighter 2, F-19 Stealth Fighter, King's Quest 5, Links, Police Quest 3, SWOTL, World Cup USA 94.**

Action Sixteen/ Powerplus (Digital Integration)

Sarja tarjoaa sikermän vanhoja MicroProsen pelejä ja nähtävästi konkurssiin menneen Mindcraftin perinnön.

Formula 1 Grand Prix
Geoff Grammondin klassinen formulapeli.

Tornado
Kuivakka mutta todella Alan Miesten tanakka simulaattori Panavia Tornadosta, eurooppalaisesta rynnäkköhävittäjästä.

Gunship 2000, Falcon 3.0
Vasta DI:n Apache näytti Gunshipille närhen näreet, ja Falcon ehkä vanhenee, mutta voittajasta voidaan keskustella.

Ambush, Siege, Walls of Rome
Mindcraftin mukava, samaa engineä käyttävä kevytstrategiasarja. Eivät välttämättä pyöri Penteissä.

Kokoelmat

Vaikka hinta per peli putoaa dramaattisesti kokoelmissa, niissä on yksi paha tapa: läjää vedätetään yhdellä, kahdella hyvällä pelillä, ja raot tilkitään milloin milläkin. Kokoelmista saa maksaa pari–kolmesataa markkaa. Plokkasin muutaman paremmanpuoleisen paketin.

The Essential Selection: Sport (EA)
PGA Tour Golf 486, FIFA Soccer, Formula 1 Grand Prix.

Ihan hyvätasoinen kokoelma, kaikki edustajat alansa kärkipäästä.

The Essential Selection: Flight (EA)
1942 Pacific Air War, F-14 Fleet Defender, Wings Of Glory.

Jo PAW ja FD tekevät tästä ostamisen arvoisen, eikä Glorykaan ole hassumpi. Raskaita simuja, ei ohjekirjarajoitteisille.

The Essential Selection: Business (EA)
Transport Tycoon, Theme Park.

Hyvä tämäkin. TT on lysti junapeli, huvipuistosimu Theme Park ei ole kaikkien mieleen.

AD&D Masterpiece Collection (Mindscape)
Ravenloft: Strahd's Possession, Ravenloft: Stone Prophet, Dark Sun: Shattered Lands, Dark Sun: Wake of the Ravager, Al Qadim: The Genie's Curse, Menzoberranzan.

Kaikki SSI:n uusimmat roolivititykset yhdessä paketissa (ja manuskat rompulla). Hyvä kokoelma, mikäli pitää SSI:n tavasta tehdä roolipelejä.

LucasArts Archives Vol 1 (LucasArts)
Day of The Tentacle, Indiana Jones 4 , Sam & Max Hit The Road, tynkäversio Rebel Assaultista.

Rebel-huijausta lukuunottamatta tuhti seikkailupaketti.

Aces Collection (Sierra)
Red Baron + Mission Builder, Aces of The Pacific + 1946, Aces Over Europe, A-10 Tank Killer.

Ajan hampaan puraisemia, mutta edelleen pelattavia lentosimuja. Pelit-BBS tarjoaa tarpeelliset virityssarjat, jotka hiovat näiden pahimmat puutteet pois.

Power, Corruption & Lies 1 (Virgin)
UFO: Enemy Unknown, Dune 2, Fleet Defender F-14, Beneath A Steel Sky.

Temaattisesti turhan hajanainen, mutta loistavia ja hyviä pelejä sisältävä paketti. Dune 2:sta F-14:ään on silti turhan iso loikka.

Niko Nirvi

Miksi wavetable?

Mihin enää tarvitsee huippuhyvää ja kallista wavetable-äänikorttia kun suuri osa nykyään julkaistavista peleistä soittaa musiikkinsa suoraan CD:ltä? Eikö riittäisi kortti, jossa olisi laadukkaat digiäänentoistopiirit ja mikserit? CD:ltä tuleva musiikki on hyvälaatuista ilman wavetablea, ja jos digipiirit ovat laadukkaat, digiefektitkin olisivat huippuluokkaa, olettaen että äänet on digitoitu hyvin. Siinähän säästäisi rutosti rahaa!

Why, tell me why

Hyvä kysymys. Olet oikeassa siinä, että yhä useammassa uudessa pelissä musiikki tulee suoraan rompulta. Mechwarrior 2 ja Full Throttle ovat hyviä esimerkkejä, miten uskomattoman hyvältä pelimusa voi kuulostaa kun se on CD-tasoa. Kuitenkin musiikki vie rompulta paljon tilaa, joka voisi olla järkevämmässäkin käytössä. Romppupelit tuntuvat kasvavan kuin pullataikina, joten tätä tahtia kovin kauan tilaa ei voida hukata musiikille.

Wavetable-korttien toistama midimusiikki vie tilaa uskomattoman vähän, yleensä vain muutaman kymmenen kilotavua per kappale. Kaikkiin peleihin ei kuitenkaan tulee suoraa CD-musiikkia, joten ne pelaajat, jotka haluavat mahdollisimman hyvät musiikit kaikissa peleissä, hankkinevat edelleen wavetable-äänikortin.

Nollakaapeli

Oli tosi hyvä, että näytitte lehdessä nollakaapelin kytkentäkaavion, mutta voisitteko vielä näyttää miten kytketään 25-napaisesta 9-napaiseen liittimeen.

Toiveikas

Helpoin ja varmin tapa on hankkia adapteri, joka muuttaa 25-napaisen liittimen 9-napaiseksi. Tällä tavalla voi käyttää samaa kaapelia, riippumatta siitä millaiset sarjaliitännät ovat käytössä. Sopivia adaptereita myydään hyvinvarustetuissa mikrokaupoissa tai sähköalan komponentteja myyvissä liikkeissä.

Lisää muistia

Ajattelin laajentaa koneeni neljän megan muistin kahdeksaan. Miten homma onnistuisi helpoiten ja paljon se maksaa?

Puoleenne kääntyvä -80

Tarkista ensin millaista keskusmuistia koneessasi on ennestään. Lähes kaikissa uudemmissa mikroissa muistit ovat SIMM-tyyppisinä muistikampoina, joita ikävä kyllä on useampaa eri tyyppiä. Simmit voivat olla eripituisia, niissä voi olla eri määriä muistipiirejä ja niiden paritetti vaihtelee. Erilaisia simmejä ei yleensä kannata asentaa samaan koneeseen, vaan kaikkien muistien on oltava samantyyppisiä.

Jos tuntuu siltä ettet itse osaa tarkistaa tai asentaa muisteja, on parempi viedä mikro alan liikkeeseen päivitettäväksi. Neljän megan muisti maksaa noin tonnin verran plus mahdollinen asennustyö.

Lisää vauhtia heti

Olen harkinnut PC-koneeni päivittämistä prosessorin tai emolevyn vaihdolla.

Koneeni nykyinen kokoonpano on seuraavanlainen: 486DX-33, AMIBIOS 1993, 8 Mt muistia, Cirrus 5426-80 -näytönohjain VLB-väylässä. 3DBench antaa nopeudeksi 25,2 fps.

1. Kuinka paljon reaalinopeus pelikäytössä nousee vaihdolla 486 DX2-66 -prosessoriin?

2. Kannattaako hankkia pelikäyttöön laitteistooni DX4-100 tai Pentium (75–90 MHz) -emolevyä?

3. Riittääkö Cirrus 5426-80 -näyttökortin nopeus DX4-100:lle tai DX2-66:lle?

A.N.A.

1. Lähes yksi yhteen sinun laitteitasi vastaavalla kokoonpanolla saimme 3DBenchin tulokseksi 39 fps. Omalla vanhalla 486DX2-66-mikrolla, jossa on hieman nopeampi näytönohjain, sain tulokseksi 42 fps. Eli ainakin tuon mukaan ja omasta kokemuksesta sanoisin, että nopeus lähes tuplaantuu.

2. Allekirjoittaneella 486 DX4-100 on riittänyt pelikäytössä mainiosti, tosin joissain SVGA-grafiikkaa käyttävissä peleissä on joutunut ottamaan hienoimmat herkut pois. Hinta/nopeus on ehkä parhaiten kohdallaan DX4-100:lla. Jos on valmis satsaamaan hieman enemmän rahaa, Pentium 90 on tällä hetkellä kohtalaisen edullinen verrattuna seuraavaksi nopeampiin Pentiumeihin. Joudut kuitenkin uusimaan ainakin osan korteista VLB-väyläisistä PCI-vastaaviin, jonka lisäksi saatat joutua vaihtamaan uudet muistipiirit emolevylle. Jos aiot vaihtaa pelkän prosessorin, joudut tarkistamaan onko vanha emolevy yhteensopiva uuden prosessorin kanssa. Emolevyt nimittäin käyttävät joko 3,3 tai 5 voltin jännitettä ja prosessorin on oltava vastaava.

3. Cirrus Logic ei ole nopeimmasta päästä näytönohjaimia, mutta paikallisväyläisenä ainakin toistaiseksi DOS-peleissä se pärjää kohtalaisen hyvin. Erot nopeampiin S3- ja Tseng ET4000 -piirejä käyttäviin kortteihin eivät ole järin suuret. Jatkossa Win95-pelien myötä tilanne voi muuttua, joten juuri nyt ei ole kovin hyvä aika ostaa näytönohjainta.

Command & Conquer ja näytönohjaimet

1. Minun kaverillani on C&C ja pakkauksessa lukee, että tarvitsee SVGA:n. Peli toimii mutta välianimaatioita ei tule. Mistä on kyse?
2. Kun käynnistän tietokoneen se menee suoraan Windowsiin. Miten estän sen?
3. Mitä tarkoittaa integroitu VGA?
4. Mistä tiedän pystyykö koneeni näyttämään SVGA-grafiikkaa?

Svenu

1. Command & Conquer toimitetaan kahdella rompulla, joista ensimmäinen on GDI ja toinen NOD. Jos aiot pelata GDI:llä, käynnistä peli ykkösromppu asemassa ja vastaavasti NOD:lla kakkosromppu asemassa. Jos käynnistät väärällä rompulla tai jos vaihdat välillä GDI:n ja NOD:n välillä, jäävät välianimaatiot näkemättä. Ongelma on korjattu C&C:n päivityksessä 1.08a, joka löytyy Pelit-BBS:stä.

2. Etsipä käynnistyshakemistosta tiedosto AUTOEXEC.BAT ja poista rivi, joka käynnistää Windowsin. Rivillä pitäisi olla joko "win" tai "win.com". Useimmiten kyseinen rivi on AUTOEXEC.BATin lopussa.

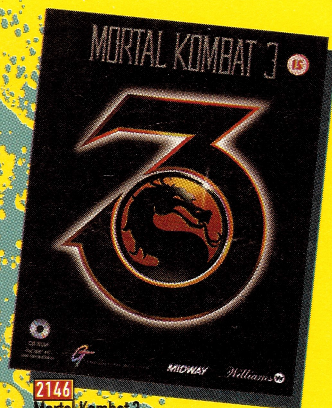
3. Integroitu VGA tarkoittaa, että näytönohjain on kiinteästi emolevyllä, eikä erillisenä korttina kuten useimmissa koneissa. Integroitua ohjainta ei siis voi vaihtaa tai irrottaa, mutta sen voi useimmiten ottaa pois päältä joko emolevyllä olevalla kytkimellä tai BIOSin asetuksia muuttamalla. Jos integroidun ohjaimen voi ottaa pois päältä, voi sen myös korvata erillisellä näytönohjainkortilla, mikäli koneessa on vapaita korttipaikkoja.

4. VGA:n korkein tarkkuus on 640 x 480 pistettä 256:lla värillä. Kaikki tästä tarkempi on SVGA-grafiikkaa. SVGA vaatii paitsi monitorin, joka pystyy riittävään tarkkuuteen myös SVGA-näytönohjaimen. Lisäksi ohjaimella olevan muistin määrä rajoittaa suurimman mahdollisen resoluution ja värien määrän.

Yksi konsti tarkistaa asia on hankkia hyvä kuvien katseluohjelma, esimerkiksi VPIC ja muutama SVGA-kuva. Kuvien katselu ei tietenkään onnistu, elleivät laitteet pysty SVGA-grafiikkaan. Ehkä helpompi tapa on kuitenkin kysyä joko koneen myyjältä tai maahantuojalta. Heidän pitäisi tietää.

Kaj Laaksonen

SAAT 3 CD-ROM:ia YHDEN HINNALLA!



2146 Mortal Kombat 3
Dos, 486-33 DX, 8 Mt

SÄÄSTÄT HETI JOPA 600 MK! VALITSE TÄLTÄ SIVULTA 3 HUIPPUPELIÄ YHTEISHINTAAN VAIN 299,– ! KUN TOIMIT NOPEASTI, SAAT PELIT KOTIISI JOULUKSI.

Näin valitset tuotteet omaan tietokoneeseesi:
Kaikkien tuotteiden alla näet laatikon, johon on merkitty minimiominaisuudet, jotka ohjelma vaatii tietokoneelta. Minimivaatimuksilla varustettu kone ei välttämättä pysty hyödyntämään jokaisen pelin koko potentiaalia. Kaikkiin peleihin tarvitset 2x-nopeus CD-ROM aseman ja äänikortin.

2097 Super Street Fighter 2 Turbo
Dos, 386-25 SX, 4 Mt

2041 Terminal Velocity
Dos, 486 DX, 4 Mt

2020 FX Fighter
Dos, 486-33 DX, 4 Mt

2048 SuperKarts
Dos, 386 DX, 4 Mt

2083 Alone in the Dark 3
Dos, 386-33 DX, 4 Mt

2090 King's Quest VII
Win, 386, 4 Mt

2076 Great Naval Battles 3
Dos, 386-33, 4 Mt, hiiri

2118 Rise of the Robots
Dos, 386-33, 4 Mt

2069 Panzer General
Dos, 386-33, 4 Mt, hiiri

2132 Player Manager 2
Dos, 386-40, 4 Mt

2062 Slipstream 5000
Dos, 486-33, 4 Mt

2034 LucasArts Archives vol. 1
Dos, 486-33, 8 Mt

2111 Creature Shock
Dos, 486-25, 4 Mt

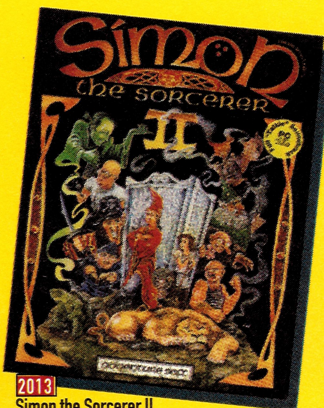
2104 Jagged Alliance
Dos, 386-33, 4 Mt

2125 NASCAR Racing
Dos, 486-66, 8 Mt

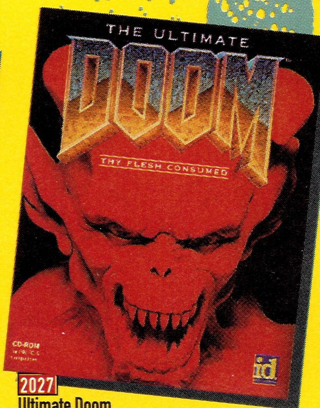
2097 Descent
Dos, 386-33, 4 Mt

3003 Quickshot Super Warrior joystick

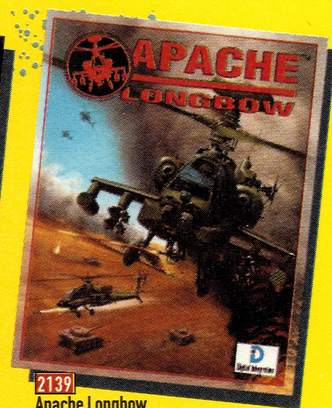
3006 Competition Pro pad-ohjain (sisältää 2 ohjainta!)



2013 Simon the Sorcerer II
Dos, 386-40, 4 Mt



2027 Ultimate Doom
Dos, 386-33, 4 Mt



2139 Apache Longbow
Dos, 486-33 DX, 8 Mt

MAHTAVIA ETUJA!

Valitse 3 mieleistäsi romppua tai muuta tuotetta. Sinulla on 7 päivää aikaa tutustua niihin ja päättää, pidätkö ne. Mikäli päätät liittyä klubiin, saat jäsenenä:

- heti liittyessäsi säästöä jopa 600 mk normaalihintoihin verrattuna (3 CD-ROM:ia à 299 mk yht. 897 mk – 299,- = 598,-). Tämän liittymisalennuksen saat jo etukäteen – riittää, kun ostat kahden vuoden aikana 4 klubihintaista romppua.
- romppuja jäsenhintaan (alennus 10–25%) ja jopa veloituksetta
- huipputarjouksia uusimmista peleistä
- säännöllisesti ilmaisen klubilehden
- asiakaspalvelumme vastaa kysymyksiisi klubista tai tuotteista numerossa (90) 441 044

PLUTONIA
R O M P P U K L U B I

Leikkaa irti ja postita jo tänään!

LISÄETU!

Saat Plutonia Romppuklubin klubilehden säännöllisesti joka toinen kuukausi ilmaiseksi! Lehdestä löydät koko klubin tuotevalikoiman, mukana kaikki uusimmat CD-ROM:it kaikilta parhailta ohjelmistovalmistajilta. Saat lehden mukana myös tiedon tulevasta kuukauden rompusta. Jos et halua kuukauden romppua, riittää kun peruutat sen etukäteen.

Voit erota klubista milloin haluat kirjeitse tai soittamalla 90–441044. Jos et erotessasi ole ostanut 4 klubihintaista tuotetta, maksat liittymistarjoustuotteistasi klubi- ja tarjoushinnan välisen erotuksen. Myös klubi voi erottaa jäsenen tai keskeyttää tuotteiden lähettämisen maksamattomien laskujen, jatkuvien palautusten ja peruutusten tai väärinkäytösten vuoksi. Asiakasrekisteriämme voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinoinnin tarkoituksiin.

Plutonia Oy • PL 1074 • 00100 HELSINKI • puh. (90) 441 044

The Official Coca-Cola® Charts

Joulu kolkuttelee ovella ihan muutaman päivän päästä. Toivottavasti joulupukki tuo ainakin osan toivepeleistänne tullessaan.

Cokis-palsta loppuu tällä erää tähän. Kiitos kaikille vuoden mittaan osallistuneille.





Toivottavasti PUKIN KONTISSA on minulle

CivNet

Sillä haluan vipinää vanhaan Civilizationiin. **Jukka, Haapa-Kimola**

Uusi kone

Nykivä kone pitäisi vaihtaa uuteen, koska muuten läksyjenteko maistuu paremmalta kuin pelaaminen.
Paul, Espoo

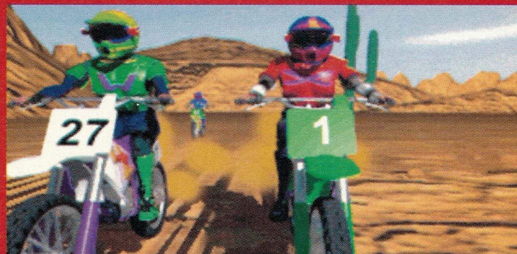
Raskaan sarjan Pentti

jotta uudet pelit pyörisivät eikä Pelit-lehden tilaus tulisi turhaksi.
Teemu, Lieto

NHL 96

Ja myös lisävarusteinen pentti, niin että voisin peliä pelatakin.
Jussi, Kankaanpää







Syksyn kuumin hitti oli

NHL 96

Joo joo, menen nukkumaan heti, kun olen saanut peltattua runkosarjan 45 viimeisestä ottelusta playoffsit. **Jussi, Kankaanpää**

Versio toisensa jälkeen parempaa jääkiekkoa. **Panu, Joensuu**

Se on jäisin. **Teemu, Lieto**

Worms

Koska se on erilainen, kaikki muut ovat doom. Wanna-be-rexl-gouraud-photoscouping-god-knows-what-shading-thingies. **Jani, Hämeenlinna**

Full Throttle

Saan ajaa, vaikka en omista ajokorttia.
Jouko, Kemijärvi

Discworld

Sanoinkuvaamattomia menoja, melkein kuin koulun kemian työtunnilla.
Sirkka, Helsinki

Command & Conquer

Koska Dune II on vanha ja vanhentunut peli. **Jukka, Haapa-Kimola**

Mikäs on hauskempaa kuin pelin pelaaminen, koska huomenna on historian koe ensimmäisestä maailmansodasta.
Paul, Espoo

Menu: Pikkumiestä liiskattuna liekityksen kera. **Misma-Jannai, Pori**

INTERNETIN imuroidut

Listan on laatinut Jurgen "jojo" Appelo, jojo@xs4all.nl. Listan voi hakea ja äänestää parhaita pelejä WWW-osoitteessa: http://www.xs4all.nl/~jojo tai comp.sys.ibm.pc.games.announce

TOP 15

Viikon 46 eniten imuroidut:

1 **Descent** (Parallax/Interplay)
2 **Nethack 3.1** (DevTeam RP)
3 **Tyrian** (Eclipse/Epic)
4 **Hexen: Beyond Heretic** (Raven/Id)
5 **Doom** (Id)
6 **Terminal Velocity** (Terminal Reality/3D Realms)
7 **Abuse** (Crack Dot Com)
8 **VGA Planets** (Tim Wisseman)
9 **Heretic** (Raven/Id)
10 **FreeCell** (Microsoft)
11 **Stars!** (Star Crossed)
12 **One Must Fall: 2097** (Epic)
13 **Epic Pinball** (Epic)
14 **Jazz Jackrabbit** (Epic)
15 **Angband** (Robert Alan Koeneke)

Coca-Cola -voittajat

Toimitukseen tuli 43 korttia, joista arvoimme 10 onnellista lippiksen omistajaa. Palkinnot tulevat postitse piakkoin.

Pasi Tuominen, Oulu
Matti Rissanen, Pyhäntä
Mika Halttunen, Riihimäki
Reka Renvik, Tampere
Juha Muhli, Jyväskylä
Joonas Luukkala, Lohja
Panu Ylivainio, Joensuu
Jussi Kulmala, Kankaanpää
Jukka Raskinen, Haapa-Kimola
Jani Roslund, Vanha-Ulvila

Onnittelut voittajille ja kiitokset kaikille kortin lähettäneille.

CLAN WOLF



Ei voimalla vaan taidolla

●● Edellisessä lehdessä neuvoimme, miten mechistä saa mahdollisimman tehokkaan. Nyt lähdemme taisteluun.

Mechwarrior 2 -opas, osa 2

Taktiikka

Taistelu yksin murskaavaa ylivoimaa vastaan voi olla kunniakasta ja poikia teille oman värssyn Muistojen kirjaan, mutta jos Keshik on määritellyt useammasta mechistä koostuvan tähden tarpeelliseksi, teidän on paras uskoa, ettei kyseessä ole individualistisen oman kunnian tavoittelun aika vaan tärkeä sotilasoperaatio. Tästä syystä otatte tähteen mukaan aina niin monta sakaratoveria kuin on sallittu. Moni pilotti on jäänyt palaamatta kotiin siitä yksinkertaisesta syystä, että on kunnianhimossaan ja höyrypäisyydessään unohtanut tarkistaa tehtävässä sallitut tähtikokoonpanot käskynjakohuoneen konsolilta.

Muistakaa myös se, että teistä koulutetaan sakarajohtajia – muista tähtenne sakaratovereista ei koskaan tiedä missä he ovat oppinsa saaneet. Ette voi siis odottaa heiltä tehokasta aseiden käyttöä, ja etenkin ryhmätuli näyttää olevan useille ongelma. Antakaa heille siis sen mukaiset mechit: mieluummin vähemmän, mutta isompia ohjuslavetteja ja raskaita ampuma-aseita. Myös PPC:t on vaihdettava järeään laseraseistukseen, koska kohteen liikeradan ennakointi tuottaa monille vaikeuksia.

Oletetaan, että olette tuntemattomassa maastossa, eikä vihollisesta ole vielä havaintoa. Ensimmäinen asia minkä teette, on sensorien kantaman asettaminen kahteen kilometriin. Toinen on LRM-ohjusten, Streak-ohjusten ja PPC:iden lukitseminen kukin omaan tuliryhmäänsä ja ryhmätulimoodin valitseminen. Jos kyseessä on paikallispuolustustehtävä, arvioitte miltä ilmansuunnalta tulevaa hyökkäystä vastaan puolustettava kohde on haavoittuvin, sijoitatte itsenne kohteen sille puolelle, ja odotatte. Jos kyseessä on partiointi tai hyökkäys, lähdette viivyttelemättä seuraamaan navigointitietokoneen etappipisteitä. Jos tutkassa näkyy jo välittömästi maahanlaskun jälkeen vihollisyksiköitä, siirrytte suoraan lähestymisvaiheeseen tai lähitaisteluvaiheeseen.

Satelliittilinkin kartta kattaa ikävä kyllä parhaimmillaankin vain neliökilometrin, mutta sitä on hyvä vilkuilla silloin tällöin taktisen tilannetietoisuuden selkeyttämiseksi ja mahdollisten maastonmuotojen takana olevien toisarvoisten maalien havaitsemiseksi. Ja muistakaa, että kaupungeissa suunnistamisessa satelliittilinkki on korvaamaton.

Vihollisen havaitseminen

Useimmiten viholliskosketus saadaan hieman alle tuhannen metrin etäisyydellä. Aktiivisista sensoreista sodankäynnin välineenä luovuttiin silkkana itsemurhana jo 21. vuosisadan alussa, ja vaikka mechien passiivinen optiikka, infrapuna, ja gravimetriset sensorit edustavat teknologian huippua, reaktorinsa sammuttanutta vihollista on lähes mahdoton havaita.

Näin ollen käytätte hetkeäkään herpaantumatta huippusalaista laitetta nimeltä Eyeball Mark 1. Mikäli viholliskosketusta ei ole saatu, pidätte HMD-näytön zoomin maksimissa ja tarkkailette 45 astetta etenemissuunnan molemmille puolille. Jos havaitsette sammutetun vihollisyksikön, pysähdytte välittömästi. Melko varmasti lähistöllä on useampia. Valitsette näistä manuaalisesti tähtäämällä keveimmän ja käskette sakaratoverin sen kimppuun. Tämän jälkeen valitsette seuraavaksi keveimmän itsellenne ja aloitatte hyökkäyksen laukomalla PPC:itä jalkoihin niin kauan kunnes vihollisyksikkö "herää" ja alkaa liikkua.

Kevyemmät mechit valitaan ensin siitä yksinkertaisesta syystä, että saisitte mahdollisimman nopeasti tasoitettua vihollisen lukumääräistä ylivoimaa, mikä on kymmenen kertaa tärkeämpi asia kuin tonnistollinen ylivoima. Tästä periaatteesta poiketaan vain, jos jollain mechillä on huomattava tulivoimaetu pitkällä kantamalla.

Lähestyminen

Tärkein asia mikä pilotin tulee muistaa, on ettei IKINÄ etene torso keskitettynä vihollista kohti. Tämä antaa erinomaisen maalin surkeimmallekin ampujalle. Ainoa poikkeus tästä säännöstä on vihollisen paetessa tai silloin kun vihollinen on hyökkäämässä strategisesti tärkeän ja suojeltavaksi määritellyn kohteen kimppuun, jolloin prioriteettina on vihollisen mahdollisimman nopea sitominen taisteluun.

Tässä tapauksessa pyritään ärsyttämään oman mechin kimppuun niin monta vihollista kuin mahdollista: kytketään ryhmätulesta ketjutulelle ja laukaistaan lavetillinen LRM-ohjuksia toisensa jälkeen vuorotellen jokaiseen suojeltavan kohteen kimppuun hyökkäävään mechiin. Tässä käytätte hyväksenne myös sakaratoveria komentamalla hänet alkajaisiksi sitomaan jonkin vihollisyksikön.

Sitä mukaa kun vihollisyksiköt kääntyvät teidän kimppuunne LAKKAATTE tulittamasta niitä niin kauan kuin yksikin on keskittynyt suojeltavaan kohteeseen. Paikallispuolustus- tai saattotehtävissä Keshik on määritellyt teidän mechinne, ja etenkin teidät TOISARVOISIKSI. Älkää antako vihollisen johtaa teitä liian kauas suojeltavasta kohteesta – heillä on varmasti lisää yksiköitä sammutettuna lähistöllä odottamassa juuri tätä.

Jos etäisyyttä on yli kilometri, aseeksi valitaan PPC ja ammutaan täydellä tähtäyssuurennoksella niin kauan, kunnes välimatka tippuu alle tuhanteen metriin. Tämän jälkeen vaihdetaan LRM-ohjuksiin, laukaistaan kaikki yhteislaukauksena välittömästi lukituksen jälkeen, ja vaihdetaan taas PPC-tuleen siksi aikaa kun ohjuslavetit latautuvat. Mikäli LRM-ohjuslavetit latautuvat uudelleen ennen kuin vihollinen on 400 metrin päässä, laukaistaan ne toistamiseen. Kun vihollinen on alle 400 metrin päässä, laukaistaan Streak-ohjukset ja siirrytään lähitaisteluun.

Mikäli teillä ei ole kiire mihinkään tai kyseessä ei ole suojelu- tai saattotehtävä, pyritte hyödyntämään aseidenne kantomatkaetua mahdollisimman kauan. Sen sijaan että etenisitte kohti vihollista, menette täyttä vauhtia taaksepäin noin 30 asteen torsopoikkeamalla, lauotte vuorotellen LRM-ohjuksia ja PPC:itä maksimisuurennoksella ja hiirellä tähdäten. Varsinainen vitsi tässä taktiikassa on se, että vihollisen tullessa turhan lähelle (viimeistään alle 700 metrissä), peräännytte suihkulaipoilla.

Toisaalta, tämä taktiikka on itsemurha, jos vastustajilla on kunnollinen pitkän kantaman aseistus. Tässä tapauksessa käännätte torson täyteen 90 asteen poikkeamaan, jotta olisitte sivuttaissuunnassa liikkuessanne mahdollisimman vaikea maali. Voitte silti vielä hidastaa lähestymisnopeutta sivuttaisella suihkulaippojen käytöllä.

Ohjusten käyttö

LRM-ohjusten tehokas kantama on 150–1000 metriä. Ohjukset lukittuvat kyllä lähempänäkin oleviin kohteisiin, mutta alle sadassa metrissä niiden osumatarkkuus putoaa jyrkästi, varsinkin jos maali liikkuu sivuttaissuunnassa ohjuksen lentorataan nähden. Streak-ohjusten tehokas kantama on 50–300 metriä, eikä niitä tulisi laukaista tämän haarukan ulkopuolella kuin hätätapauksessa. Ja ÄLKÄÄ tuhlatko Streak-ohjuksia suihkulaippojen varassa teihin nähden sivuttain lentäviin maaleihin.

Hätätilanteessa ohjuksia voi käyttää ilman lukitusta, jos vihollismechi on niin lähellä, että osuma on joka tapauksessa varma. Silloin se tosin on niin lähellä, että todennäköisesti kärsitte itse vahinkoa omista ohjuksistanne.

Jos näkyvyysolosuhteet ovat huonot, ja tiedätte maaston olevan kukkulaista, mitä luultavimmin teidän ja vihollisen välissä on jokin maastonmuodostuma, johon matalalla lentävät LRM-ohjukset törmäävät. Gravimetriset sensorit näkevät kirjaimellisesti läpi harmaan kiven, mutta ohjusten rajoittuneet keinoälyt eivät. Voitte välttää tämän kytkemällä ryhmätulen pois ja ampumalla yhden lavetillisen niin yläviistoon kuin pystytte lukituksen rikkoutumatta. Mikäli MFD näyttää vihollisyksikön saaneen osuman, kytkette ryhmätulen välittömästi päälle ja laukaisette loput ohjukset samaan tapaan.

Voitte käyttää tätä ballististа ohjustulta luonnollisesti myös siinä tapauksessa että tiedätte teidän ja kohteen välissä olevan esteen olemassaolosta. Ohjukset pyrkivät palaamaan matalalentoon, joten mitä matalampi este on, ja mitä lähempänä se on teitä, sitä paremmat mahdollisuudet ohjuksilla on sen ylittämiseen. Tämän arvioimiseen ei auta muu kuin kokemus.

Jotkut pilotit ovat tehneet ballistisesta ohjustulesta oman taiteensa. Vaikka lukitus rikkoutuu, jos tähtäin pääsee liian kauas kohteesta, se EI kuitenkaan rikkoudu enää tulikäskyn jälkeen. Koska lavetit laukaisevat ohjukset sarjassa, ne voi "heittää" esteen yli vetämällä torsoa reippaasti ylöspäin heti liipaisimen painalluksen jälkeen. Tämä jälkimmäinen toimii yleensä parhaiten Streak-ohjuksilla, ja sitä voi soveltaa myös vaakasuunnassa kulmien taakse ampumiseen.

Kun olette itse ohjusten maalina ja kuulette varoitusäänen, käyttäkää suihkulaippoja sivuttaissuunnassa vihollisen nähden.

Lähitaistelu

Lähitaistelussa pätevät seitsemän kultaista sääntöä:

1) Pysy liikkeessä.
2) Pysy vihollisen takana, torson kääntösäteen ulkopuolella.
3) Pysy kaukana nopeammista mecheistä ja tuhoa ne ohjuksin.
4) Älä panttaa laukaisuvalmiita ohjuksia.
5) Keskitä tuli aina jalkaan, ellei vihollisen keskitorso ole huomattavasti vaurioituneempi.
6) Käännä torsoa tai kuole.
7) Käänny suihkulaipoilla tai kuole.

Mainitsin torson kääntämisen välttämättömyyden jo aiemmin, mutta missään se ei ole niin tärkeää kuin lähitaistelussa. Se ei ainoastaan tee teistä vaikeampia maaleja, koska liikutte koko ajan sivuttaisesti vihollisen nähden, vaan myös siksi, että se pakottaa mechinne etenemään mutkittain. Täysi 90 asteen poikkeama jatkuvasti samaan suuntaan ei kuitenkaan ole paras mahdollinen, sillä se saa teidät fakkiutumaan jatkuvaan ympyrään, jonka keskustana on vihollinen. Se taas houkuttelee häntä pysähtymään tai heittämään vaihteen pakille ja leikkimään tykkitornia, jonka helposti ennakoitavana maalina on teidän mechinne. Teillä ei ole myöskään kohtuullista kuvaa siitä mihin suuntaan mechinne on menossa, joten törmäätte herkästi muihin esteisiin jo tätä ennen.

Ei ole ainoastaan tärkeää pitää oma mechinsä liikkeessä, vaan myös vihollinen: jos hän ei liiku, hän ei voi tehdä virheliikettä. Toisaalta, jos pidätte torsossa pienempää poikkeamaa jatkuvasti samalla puolella, päädytte tiukkenevaan spiraaliin, ja lopulta seurauksena on törmääminen viholliseen ja täysi sekasorto.

Yleisin aloittelijan virhe on pitää torso käännettynä jatkuvasti samaan suuntaan. Tämä johtaa edellämainittuun ennakoitavuuteen, ja altistaa jatkuvasti saman kyljen vihollisen tulelle. Opetelkaa ajoissa vaihtamaan puolta säännöllisesti.

Ennen kaikkea teidän tulee opetella suihkulaippojen hyväksikäyttö nopeissa käännöksissä – totutelkaa pitämään lähitaistelussa joku sormi aina suihkulaippojen aktivointikytkimellä. Jos vihollinen tuntuu kääntyvän tiukemmin ja karkaavan tähtäimis-

TIETYT ASIAT ON KUIN LUOTU SUURIIN ELÄMYKSIIN



Pistäydy Creative Labs -edustajan luona, niin huomaat, mitä tarkoitamme. Pääset tutustumaan kaikkiin uusiin multimediatuotteisiin: alkuperäisiin Sound Blaster -äänikortteihin, cd-rom-asemiin, video- ja viestintätuotteisiin, täydellisiin multimediaoheislaitteisiin ja muihin jännittäviin Creative Labs -mikrotietokonetarvikkeisiin. Uudessa multimediaoheislaitteistossamme on nyt myös huippunopeat 6x cd-rom-asema. Kaikki on suunniteltu 'plug-and-play' -periaatteella, joten sinun tarvitse huolehtia monimutkaisista asennuksista.

VOITA 19.000 MARKAN ARVOINEN MATKA

Sound BLASTER

Video BLASTER

Pistäydy tietokonemyyjäsi luona - jo tänään – ja hae kilpailulipuke, jolla voit osallistua arvontaan, jonka pääpalkinto on 19.000 Suomen markan arvoinen jännittävä inter-travel matka. Voit myös voittaa Sound Blaster-multimediasarjan ja äänikortin, joten palkintoina on valtava määrä elämyksiä. Mutta pidä kiirettä -kilpailu päättyy 31.12.1995. Tietokonemyyjälläsi on myös uusi Creative Labs -luettelo, jossa esitellään Creative Labsin uudet jännittävät multimediatuotteet.

Tuotetietolinja, puh.: 0800 - 11 35 07

CREATIVE
CREATIVE LABS
LUONNOLLINEN VALINTA

Tekninen tuki, puh.: 0800 - 11 80 52, BBS: +45 48 24 43 61 / +45 48 24 43 51, Creative Labs web-site: http://www.creative-labs.co.uk/ clenet/

tä, ei tarvita muuta kuin lyhyt spurtti suihkulaipoista samalla kääntäen. Samoin, jos joudutte pattitilanteeseen missä kierrätte ympyrää paikalleen jääneen vihollisen ympärillä, eikä teillä ole huomattavaa tuliylivoimaa, irtautukaa kuviosta kiihdyttämällä suihkulaipoilla – ihannetapauksessa hänen taakseen.

Kun ohitatte vihollisen ensimmäisen kerran, olette luultavasti matkalla vastakkaisiin suuntiin. Yleinen virhe on jatkaa käännöstä, jolloin päädytte suoraan hänen toiselle laidalleen ja aseiden ulottuville. Voitte yrittää välttää tämän tekemällä vastakkaisen piruetin suihkulaippojen varassa. Aerotech-pilotit kutsuvat tämänkaltaista manööveria jojoksi, ja pohjimmiltaan idea on sama.

Kokeneemmatkin mech-pilotit kärsivät vauriota omasta tulestaan silloin tällöin, mutta kokemuksen ja typeryyden ero on siinä, että jälkimmäinen ei tiedä mitä tekee. Tietäkää siis, että PPC:n tai ohjusten laukaiseminen liian läheltä saattaa aiheuttaa teille lähes yhtä paljon vahinkoa kuin vihollisellle. Pyrkikää aina säilyttämään vähintään 50 metrin välimatka jo yhteentörmäysvaarankin vuoksi. Jos ajaudutte liian lähelle, on taas aika harrastaa luovaa suihkulaippojen käyttöä. Samaten, kun vihollinen on lähes valmista kamaa ja saattaa räjähtää millä hetkellä hyvänsä, PYSYKÄÄ LOITOLLA! Vieressä räjähtävä mech voi aiheuttaa teille enemmän vahinkoa kuin osuma LRM 20 -ohjuslavetista.

Lopuksi idioottimaisin virhe, mitä keltanokka voi tehdä. Ammutte jalan vihollisen alta ja paahdatte hänen ohitseen suoraan tulilinjalle. Jos saan tietää jonkun harrastaneen tätä hupia ja selvinneen hengissä, lataan hänet henkilökohtaisesti LRM-lavettiin ohjuksen tilalle. Jos lähistöllä ei ole muita vihollisia, PYSÄHTYKÄÄ hänen taakseen (yli 50 metrin päähän) ja ampukaa toinenkin jalka. Jos on, kääntykää pois, valitkaa toinen maali ja pitäkää huoli siitä että pysyttelette yksijalkaisen takana kunnes voitte antaa armoniskun.

Lämmönvalvonta

Reaktorin automaattinen varojärjestelmä on vihoviimeinen keksintö, ja jäänne sisämaailmojen sotilasdoktriinin ajoilta, jolloin ketä hyvänsä vapaasyntyisiä hylkiöitä ja roskaväkeä päästettiin mechin ohjaimiin. Poistaisin tämän kaikista yksikön mecheistä, ellei sitä sisäänrakennettaisi tehtaalla jokaisen reaktorin kiinteisiin valvontapiireihin.

Jokainen asiansa osaava pilotti käy mittaristonäytöt läpi alitajuisesti noin kerran sekunnissa – etenkin lämpölukeman. Olkaa siis aina valmiina katkaisemaan reaktorin sammutussekvenssi heti tietokoneen ilmoittaessa. Teidän ITSENNE tulee pitää huolta siitä, ettei näyttö pääse kokonaan punaiselle ja opetella kunkin aseen aiheuttamat äkilliset lämpöpiikit. Esimerkiksi kahta PPC:tä ei laukaista jos näytöstä yli kolmasosa on punaista.

Maaston hyväksikäyttö

Kun taistelualueella on maastoa, jota voi käyttää suojana, varmistakaa, että tulilinjan ollessa vapaa, voitte tulittaa välittömästi. Toisin sanoen virittätte ohjukset ja lukitsette ne ENNEN kuin vihollinen putkahtaa kulman tai kukkulan takaa. Heti laukaistuanne, tehkää suihkulaipoilla täyskäännös ja lähtekää kiertämään suojaa toiseen suuntaan. Hyvällä tuurilla voitte toistaa tämän monta kertaa, ellei vihollinen tajua hypätä tai kiivetä suojaavan maastonmuodostuman yli. Muistakaa myös mitä sanoin ballistisesta ohjustulesta.

Jahka olemme harjoitelleet näitä asioita muutaman kuukauden, teidät uskaltanee päästää ensimmäisiin todellisiin taistelutehtäviin. Ja viimeisenä vinkkinä, jos alkaa tulla pupu pöksyyn: voitte aina loikata Wolf-klaanin puolelle, missä elämä on huomattavasti helpompaa, mortit.

ME olemme Jadehaukkoja. Me olemme klaani. Me iskemme haukankynsillämme ja haukan lailla laskeudumme taivaan vihana vastustajiemme kimppuun. Hyvää metsästysonnea, soturit.

Teksti ja piirrokset Joona Vainio

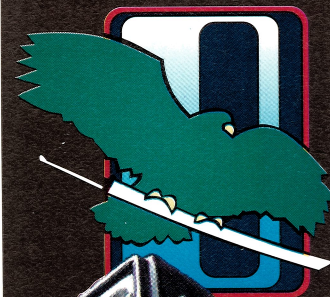
Keshik korjaa

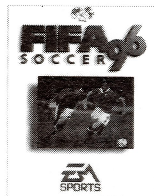
Keshikin tietoon on tullut, että tähtikapteeni Vainio on viljellyt virheellistä informaatiota edellisessä numerossa. LRM20:n tulivoimaindeksi on todellisuudessa 0,67 ja LRM5:n 1,11, eli LRM5 on melkein kaksi kertaa tulivoimaisempi. Gorehoundin reaktori on tosiasiassa 300XL, jäähdyttimiä 10 (20) ja panssarointi 8,50 tonnia.

Kapteeni Vainio vetoaa huolimattomuuttaan taisteluväsymykseen, mutta joutuu joka tapauksessa vastaamaan teoistaan klaanin taistelukäräjillä. Mikäli hän puolustaa kunniaansa menestyksekkäästi, hän palaa koulutukseen.

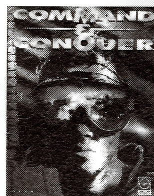
Keshik, 305. rynnäkkörykmentti

CLAN JADE FALCON

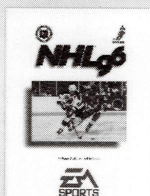




FIFA SOCCER 96
275,-



COMMAND & CONQUER
275,-

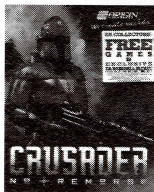


NHL 96
250,-



Pelit

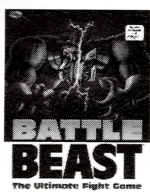
Komentokeskuksesta!



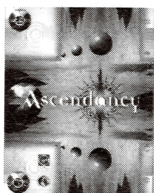
CRUSADER
270,-



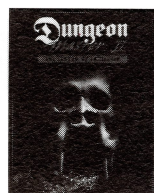
APACHE LONGBOW
190,-



BATTLE BEAST
245,-



ASCENDANCY
275,-



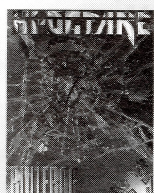
DUNGEON MASTER II
175,-

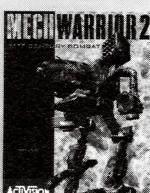


FLIGHT UNLIMITED
225,-

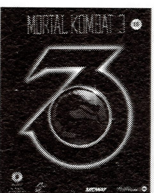


NEED FOR SPEED
265,-

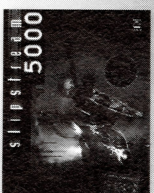

HI-OCTANE
290,-



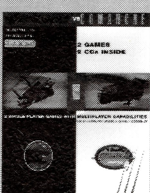
MECH WARRIOR 2
255,-



MORTAL KOMBAT 3
275,-



SLIPSTREAM 5000
145,-


WAREWOLF
vs COMANCHE
245,-

3D Lemmings	280,-
A4 Networks	175,-
Aces of the Deep 3.5"	99,-
Actua Soccer	220,-
Alone in the Dark 3	275,-
Battle Isle 3	245,-
Bioforge	275,-
Blown Away	200,-
Bricks, Blocks & Clocks	160,-
Buried in Time	245,-
Caesar II	230,-
Championship Manager 2	245,-
Combat Air Patrol	190,-
Darker	245,-
Dark Forces	255,-
Dark Sun 2 - Wake of...	145,-
Descent	170,-
Desert/Jungle Strike	145,-
Destruction Derby	275,-
Discworld	175,-
Earthsiege	245,-
Empire Deluxe II	195,-
Extractors	175,-
Fatal Racing	220,-
First Encounters	175,-
Full Throttle	225,-
Great Naval Battles III	175,-
Hexen CD/3.5"	275,-
Jagged Alliance	235,-
Jimmy White´s Snooker	90,-
Jungle Book (Windows 95)	245,-
King's Quest VII	175,-
Leisure Suit Larry VI	145,-
Lode Runner	145,-
LucasArts Archives	275,-
Magic Carpet 2	245,-
Marine Fighters	145,-
Menzoberranzan	145,-
Micro Machines II	145,-
Nascar Racing	195,-
Navy Strike	245,-
NBA Jam TE	275,-
Perfect General II	175,-
Picture Perfect Golf	150,-
Pitfall (Windows 95)	290,-
Player Manager II	190,-
Police Quest Collection	275,-
Primal Rage	220,-
Prisoners of Ice	175,-
Psycho Pinball	175,-
Ravenloft II	145,-
Rise of the Triads	145,-
Screamball	145,-
Sim Isle	220,-
Space Quest VI	195,-
Star Trek - Final Unity	255,-
Steelpanthers	275,-
SuperKarts	185,-
Super Street Fighter I	150,-
System Shock	175,-
Terminal Velocity	175,-
Transport Tycoon Deluxe	245,-
Ultimate Soccer Manager	145,-
US Navy Fighters Gold	325,-
Virtual Pool	175,-
Warlords II Deluxe	295,-
Wing Commander III	275,-
Worlds at War	90,-
World Cup Golf	90,-
X-Wing Collection	245,-

SHAREWARE

- Golden Games 2-4
- Golden Sound 1 & 3
- Greatest ClipArt
- Greatest DOS 1
- Greatest Pictures
- Greatest Sound 1-2
- Greatest Windows
- MediaShare 1-18
- Proffesional Photos 1-10
- Supergames 1-10
- Ultimate DOS
- Ultimate Games
- Ultimate Sound
- Ultimate Windows
- Wingames 1-3

29mk/kpl !!

TULOSSA!

CivNet
Indycar 2
Rebel Assault II
Screamers
Smurfs
Top Gun
Virtual Karts
Wing Commander 4

TILAA JOULUN PELIT AJOISSA!

HINTOIHIN LISÄTÄÄN TOIMITUSKULUT!

KOKOELMIA

the essential selection

SPORT
245,-
PGA Tour Golf
F1 Grand Prix
FIFA Soccer

FLIGHT
245,-
1942 Pacific Air...
Fleet Defender
Wings of Glory

BUSINESS
245,-
Transport Tycoon
ThemePark

Mile High Club
8 lentosimulaattoria
145,-

PELIOHJAIMET

WingMan Extreme
350,-

WingMan Light
185,-

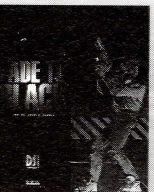
WingMan Bundle: Joystick & Slipstream 5000 370,-

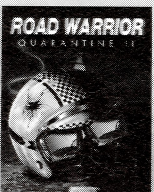
Flightstick Pro
425,-

Jetstick	205,-
Gravis Analog	185,-
Gravis Analog Pro	235,-
Gravis Gamepad	185,-
Phantom 2 Gamepad (6 tulitusnappia!)	145,-

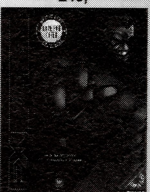
CC Tietokoneet©
NE NOPEAMMAT

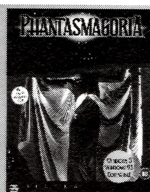



FADE TO BLACK
275,-



ROAD WARRIOR
225,-


FX FIGHTER
185,-



PHANTASMAGORIA
199,-



SIMON SORCERER II
195,-

	ENNAKKOHINTA	KÄTEISHINTA
CC 486DX4/120MHz	**4795,-**	**5295,-**

4MB, 850MB HDD, 1 MB PCI TD9440, 3.5"/1.44MB, ENH. ISA I/O, 256KB CACHE, 14" SVGA, MINITORNI+200W, HIIRI, NÄPPÄIMISTÖ.

CC Pentium 75MHz	**6295,-**	**6795,-**
CC Pentium 120MHz	**7295,-**	**7795,-**
CC Pentium 133MHz	**8295,-**	**8795,-**

8MB, 850MB HDD, 1 MB PCI TD9440, 3.5"/1.44MB, PCI EIDE, ISA I/O, 256KB CACHE, 14" SVGA, MINITORNI+200W, HIIRI, NÄPPÄIMISTÖ.

Suomen Komentokeskus Oy

POSTIMYYNTI: Albertinkatu 11, 90100 OULU P. 981-371000 F. 981-371223
MYYMÄLÄT: Maariankatu 3, 20100 TURKU P.921-2503778 F.921-2503228
Unioninkatu 26, 00130 HELSINKI P.&F.90-6222840
Kauppakatu 16, 33210 TAMPERE P.931-2120020

Tietokoneiden hinnoissa ensimmäinen on ennakkohinta ja toinen käteishinta. Maksamalla ennakkohinnan rahoitat itse koneesi hankinnan ja säästät! Toimitusaika ennakkomaksulla n. 15 vrk.

HINNAT OVAT POSTIMYYNTIHINTOJA JA SISÄLTÄVÄT ALV 22% PIDÄTÄMME OIKEUDET MUUTOKSIIN! MYYMÄLÖIDEN PELIVALIKOIMAT SAATTAVAT VAIHDELLA!



Kolmannen asteen yhteys

● ● Näin kammottavan unen eräänä yönä. Kirjasin sen äkkiä ylös, ties mitä se tarkoitti, mutta ainakin siinä ikään kuin käsiteltiin näköraadiossa tietokonepelien väkivaltaa. Unia on vaikea visualisoida, joten Rakas & Arvostettu Lukija, joudut itse kuvittelemaan jokaisen pisteen kohdalle viiden sekunnin pätkän Doomia.

Tutun natsipropagandaintron jälkeen huomasin seuraavani liikuttavaa tarinaa murheenmurtaman äidin kertoessa poikansa joutumisesta tietokonepelien uhriksi. Unen logiikkaan kuuluu, että kysymyksessä oli oikeasti Nintendo, ja myös, että paras tapa rauhoittaa lapsi oli uhata pilkkoa hänen pelikonsolinsa kirveellä tai läiskiä pelistä kiukustunutta lasta avokämmenellä. (Kauniissa ja Rohkeissa hysteerisiä ihmisiä lyödään, ja vaikutusalttiit aikuiset matkivat herkästi TV:ssä näkemiään roolimalleja.) Epäselväksi tosin jäi, oliko kysymys yksittäistapauksesta, vai kärsivätkö moisesta kymmenettuhannet avuttomat videopelien uhrit.

Onneksi uniruutuun pääsi ihailtavan epätodellisesti tyypillinen pelaaja, joka, kuten kaikki tietävät, on 11-kesäinen poika. Väkivalta-aspekti meinasi jäädä väliin, koska hän pelasikin Commander Keeniä, PC:n tasohyppelyiden kantaisää. Unireportterin rautainen ammattitaito tuli äkkiä avuksi: koska kaikissa peleissä on aina perimmäinen tarkoitus tuhota, löytyy se tästäkin. Ja kun toimittajasetä vähän avusti, saatiin selville, että Keenin perimmäinen tarkoitus on tuhota muukalaisten avaruusalus avaimia keräämällä. Siksi UFOt eivät viihdy löytötavaratoimistojen ympärillä.

Mutta sitten päästiin asiaan, kauhupeli-multimediapeli Phnutasmuggoriaan! Peliasiantuntijaksi pääsi unissani aiemminkin vieraillut iso tietokonealan liike. Viimeksi he saivat mainostettua vain Command & Conqueria, nyt pääsi ruutuun Batamoogorian lisäksi NHL 96. Myyjä yritti turhaan kertoa jääkiekkopelin (urheilua) olevan tämän hetken myydyin peli, sillä ruutuun tungettiin Doomia. Onneksi liikkeen mainiosti pelailuun sopiva 11 500 markan Pentium-paketti nelinnopeuksisella rompulla ja 17 tuuman monitorilla sai edes julkisuutta.

Sitten oli kuin enkelit olisivat virittäneet korkean veisuun (sanoituksena tosin: Colonization-pelissä olet siirtomaaherra, ou-ooo.) ja ruudussa ilmiselvästi selailtiin väkivallan johtavaa airutta, meidän lehteämme. Voi onnea! Näkisinkö ehkä jopa itseni kertomassa, kuinka edullinen vuositilaushintamme on ja että mukaan tulee käyttöoikeus Pelitpurkkiin? Valitettavasti unessa ei voi nähdä itseään ulkopuolelta, eikä nähtävästi työtovereitaankaan. Ainoa lehtemme edustaja oli lehti itse, me muut Suomen ainoan tietokonepelilehden edustajat olimme varmaan olleet kahveella ja tortulla, kun puhelin oli soinut ja soinut ja soinut... turhaan.

Ainoa joka unessani rikkoi sanomaa vastaan oli asiantuntijavieras. Hän ei tajunnut mitä haluttiin, vaan kehtasi antaa asiallisia, varsin totuudenmukaisia vastauksia, ja kaiken huipuksi väitti, että on vanhempien asia valvoa mitä natiaiset saavat tehdä ja jättää tekemättä. Lasten kasvatus on viranomaisten ja yhteiskunnan asia, jotka lisäksi vaativat, että mediat pysyvät valppaina lapsia vaanivien vaarojen varalta. Niin kuin housuttomien Aku Ankkojen.

Heräsin todella kauhistuneena, koska en minä suinkaan ollut nukkunut, vaan katsellut Kolmas Aste -nimistä dokumenttiohjelmaa. Siinä jälleen kerran käsiteltin tietokonepelejä sillä ainoalla tavalla, jonka ei-pelaavat toimittajat osaavat: nörttien pikkulasten natsipropagandistisena väkivaltaviihteenä, josta Doom on paras ja ainoa esimerkki.

Oliko Kolmas Aste esimerkki tavasta, jolla dokumenttiohjelmat Suomessa tehdään: huhupuheiden perusteella, asiaanperehtymättömien toimittajien omien mielikuvien pohjalta, tarkoitushakuisesti valittuun päämäärään tähdäten? Kysyin sitä asiantuntijalta, joka sanoi että tällaiset hihasta kiskotut dokumentit ovat tällä hetkellä suosittuja, ja niiden seuraamiseen sopii mainiosti "tällainen 25-tuumainen teräväkuvastereotelkkari, edullisesti vain meiltä."

Television esittämä kuva tietokonepelaajasta on yhtä nappiin osuva kuin vaarin hyllystä löytyneen 30-luvun tietosanakirjan kuva alkuperäisafrikkalaisesta: "Neekerit ovat yksinkertaista, iloista väkeä, joilla on hyvä rytmitaju."

"The Truth is out there." – Fox Mulder

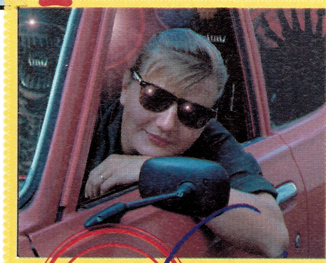
Koska tällä vuodatuksella ei kuitenkaan ole mitään vaikutusta mihinkään (seuraava ohjelma esittää kuitenkin pelaajat saatananpalvojina), heitetäänpä fiktiivinen paranoidivaihde silmään ja syöksytään salaliittoteorioiden maailmaan.

Salaliittoteoria 1: Liian suuri osa nuorisosta notkuu pelaamassa, eikä katsokaan heille tarkoitettuja ohjelmia. Mollataan pelejä ja ajetaan lauma takaisin television ääreen.

Teoria 2: Hän antautui. Edes monta kallista ATK-kurssia ei auttanut: Doom ei suostunut pyörimään kotikoneessa, edes kuvaketta ei tullut työpöydälle, ja hän näki, kuinka esikoisen katseesta sammui usko iskän tietokonegurukykyihin. "Tästä vielä kärsit", hän sanoi puoliääneen pahailmanpelille, ja kääntyi lapsensa puoleen: "Ei isi annakaan sinun pelata tämmöistä väkivaltasaastaa."

Teoria 3: "Pelit luovat meistä kuvan, joka invaasion ensimmäisessä vaiheessa voi aiheuttaa turhaa vastarintatahtoa", sanoi X'butl, Siriuksen avaruuslaivaston 1. NoGorrrr'kh ja heitti kultatangon ohjelmajohtajan pöydälle. "Hoida homma."

PELIT posti



Nyt se sitten tapahtui! Teemu Kotkasta arvasi autoni mallin ja jopa vuosimallin oikein! Mahtava saavutus. Auto on siis Datsun 100A Station Wagon vuosimalli -76. Teemu on jo saanut palkinnon. Onneksi olkoon!

Mielipiteet palstojen poistosta ja lisäämisestä menevät pahasti ristiin. Tällä hetkellä tilanne konsolien käsittelemisen suhteen on fifty-fifty. Entä mitä mieltä olette Pelit-lehden laajentamisesta esimerkiksi elokuviin, sarjakuviin, lauta- ja roolipeleihin, videoihin? Niitäkin on ehdotettu.

Postia puolesta ja vastaan, paperilla ja korpulla osoitteeseen

Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

Asiaa, kritiikkiä ja vaikka mitä!

Lehden 8/95 saatuani vilkaisin heti posti-palstalle katsoakseni, onko joku taas kirjoittanut ja vaatinut Amigalle lisää sivuja sun muuta lörpötystä... No tottakai siellä oli!

Jos Amiga-pelien julkaisu on on nollissa, niin eihän herttileijaa voida olemattomia pelejä arvostella Pelit-lehdessä. Itselläni ei ole mitään Amigaa vastaan, mutta jos lukijat kirjoittavat tämmöisestä asiasta melkein turhaan, niin eihän tästä tule mitään!!

Seuraavaksi vähän kritiikkiä "Egoistille". Kirjoitit, että pisteet pitäisi jättää pois, minä taas olen toista mieltä. Itse nimittäin katson aivan ensimmäiseksi pisteet, koska siitä saa ensimmäisen ennakkokäsityksen. Jos haluan tietää enemmän pelistä, luen arvostelun. Jos pisteitä ei olisi, joutuisi lukemaan jokaisen pelin arvostelun, ennen kuin saa tietää, onko peli hyvä vai ei. Tämä olisi turhauttavaa.

Sitten vielä itse toimitukselle: Ette huomanneet paljonkaan bugeja pelissä Simon The Sorcerer 2. Tässä pientä lisäystä siihen: Paikassa, jossa kroko jakelee ilmapalloja MC Swamplingin (tai mikä se nyt olikaan) edessä peli jumittuu aika usein (kokeiltu kahdella äänikortilla ja kahdella koneella). Linnan edessä olevien vartijoiden ohi pääsee heti kun ensimmäisen kerran sinne menee: kun ei enää juttele ja Simon lähtee kävelemään poispäin, rämpyttää äkkiä hiiren nappia portin kohdalla, niin vartijoiden ohi pääsee. Kokeilkaapa!

Vielä vähän niistä arvosteluista: kun arvostelette pelit, voisitte jotenkin yrittää kokeilla peliä hitaalla kokoonpanolla, jotta saisi käsityksen, onko peli hidas esimerkiksi minimivaatimuksilla. Jos ei ole muuta mahdollisuutta, niin voisi ottaa edes turbon pois (heh), jos sellainen koneesta löytyy!

Tässä muuten selailtuani lehteä huomasin kaksi kirjettä, joissa valitettiin Nirvin ja Veijalaisen arvosteluista. Eikö jotkut vieläkään ymmärrä, että jokaisella on oma mielipide pelistä?

Lopuksi vielä: Mihin osoitteeseen pitäisi lähettää läppärit?

Malignancy

Ratkaisut voi lähettää osoitteella Pelit-lehti, PL 64, 00381 Helsinki. Kuoren päälle lisäksi maininta, mikä ratkaisu sisällä on. Muista tallentaa teksti ASCIIna, ilman muotoilukoodeja, ja mukaan oma nimi, osoite ja puhelinnumero.

Kerran vielä kertauksen vuoksi: Peliarvostelijamme omistavat yleensä vain yhden koneen, niin kuin varmaan useimmat lukijoistakin. Ei kenelläkään ole varaa pitää kolmea neljää konetta erilaisilla herkuilla, ja peliarvostelija testaa pelit sillä koneella, mikä kotona on. Siksi pelejä ei ole testattu kaikille mahdollisilla kokoonpanoilla.

Moni-CDeiset pelit

Tässä alkaa vähän ihmetellä, kun eräs pelimyyjä mainostaa Phantasmagoriaa "Huikea peli-uutuus, jopa 7 CD:tä!". Eikös se ole niin, että mitä vähemmän levyjä niin sitä nautittavimmat pelituokiot?

DreteX

Se, että peli vie seitsemän CD:tä on saavutus sinänsä. Jokainen päättäköön itse, nauttiiko pelin sisällöstä vai sen esittelemästä grafiikasta enemmän.

Tekniikan Maailmako?

Mikä auto kuvassa? Jaahas, nyt Pelit-lehdestä tehtiin Tekniikan Maailma. Toivottavasti tämän suurempia muutoksia ei ole tiedossa.

Mänzy

Seuraavassa lehdessä alkaa 82-osainen "Liukkaan kelin ajoharjoitukset ja kitkarenkaat" -sarja. Sitten neulomme norjalaisvillapaidan.

Luottamuksella

Voinko kirjoittaa postipalstalle luottamuksellisesti, eli jos tunnustan olevani piraatti ja kerron nimeni, ilmiannatteko minut?

Pasi the Pirate -81

Emme ilmianna. Kaikki lehteen lähetetty aineisto on luottamuksellista, ja nimeä ei kerrota toimituksen ulkopuolelle, jos et halua.

Dinoista Pentteihin

A long time ago, in a galaxy far far away. Tai siis silloin, kun Meidän Perheeseen hankittiin se ihka ensimmäinen Tietokone. Siihen aikaan dinosaurukset vaeltelivat ulkona ja kone oli ST. Koneessa oli huippupeli nimeltä Winter Games. Kaikki pelailivat sitä TV:n toimiessa monitorina. Onnellisuus oli avainsana.

Nooh, parin vuoden kuluttua isukki kantoi kotiin upouuden 8086:n. Ja taas. Kaikki vain pelailivat supermahtavaa huippupeliä: Diggeriä. Onnellisuus oli jälleen avainsana.

Parin vuoden päästä hankimme taas uuden koneen: 286:n EGA-näytöllä. Pelailin jälleen iloisena, kunnes EGA-grafiikka alkoi näyttää rumalta. Joten hankimme SVGA:n, kaikki oli hyvin ja huippupeli Blues Brothers. Avainsana oli: onnellisuus.

Kului kauan. Todella kauan. Kun oli jälleen edessä uuden koneen osto: 486DX/50, 4 Mt + äänikortti. Nyt alkoi peleissä olla jo huippu-upeaa grafiikkaa ja superhypermahtavia ääniä. Huippupelejä oli monta, ykkösenä Prehistorik 2. Kului pari vuotta, kun One Must Fall kieltäytyi toimimasta RAMin vähyyden takia, ja oli edessä muistinhankinta.

Kului aika kauan, kunnes hankin Ultima 8:n. Peli tökki! Päättelin, että se johtuu näytönohjaimen hitaudesta, joten vaihtamaan. Tsekkasin MSD:llä koneen väylät: koneessa oli vain ISA-väylä! Avainsana: TURMIO.

Nyt. Juuri äsken. Erään puhelinmyyntifirman kautta saimme tilattua uuden 486/DX4/120 PCI-väylällä emolevyn. Avainsana: ONNELLISUUS.

Commander SchweinHund

Miten kestätte valituksia?

Tämä lehti on mielestäni paras tietokonealan lehti ja todellakin ihmettelen, miten kestätte niitä monia valituksia tietyistä palstoista ja jostain muusta. Ja lisäksi pyytäisin lukijoita ajattelemaan tarkasti, ennen kuin valituksia lähetätte. Minua ainakin nyppii ne "henkilökohtaiset valitukset", jossa jonkun kovalla vaivalla tehtyjä arvosteluja moititaan. Pitäisivät arvostelijat asian omana tietonaan!

Kun numerossa 8/95 puhuitte jotain laajentumisesta, niin kyllä silloin meikä riemastui. Laajentukaa ihmeessä! Tätä lehteähän lukevat kaikki ja sitä paitsi saisitte työllistettyäkin muutamia ihmisiä. Esimerkiksi konsoleille voisi olla oma palstansa ja lisäksi jokin uusi palsta, jossa olisi haastatteluja ympäri Suomen, aiheina mielipiteet peleistä.

Risto, Tikkakoskelta

Valitukset ovat kritiikkiä ja kritiikkiä kuuntelemalla yritämme tehdä aina vain parempaa ja parempaa lehteä. Yritämme poimia kritiikistä ja kehuista yhteiset tekijät, eli jos yksi lukija haluaa Nirvin pois, viis siitä, mutta jos suurin osa haluaa, niin Niko saa opetella uuden ammatin.

Laajentuminen ei ole lukkoonlyötyä, eikä tarkoita sivumäärän lisäämistä.

Saku Koivu puuttuu

Pelit-lehden uutispalstalla (8/95) kerroitte NHL96-pelistä, että siinä on tämänvuotiset NHL-joukkueet. Ostettuani pelin huomasin, että Saku Koivua, Marko Kiprusofia tai Sami Kapasta ei löydy mistään. Toisin sanoen, pelissä ovat viime kauden joukkueet.

Lisäksi pelissä on katastrofaalinen bugi. Pelikello tikittää paljon normaalia nopeammin, toisin sanoen 20 minuutin erä kestääkin itse asiassa vain alle 10 minuuttia.

Syylliset jäähylle

Itse asiassa mukana ovat tämänvuotiset mutta viime kauden joukkueet, jos oikein tarkkoja ollaan. Lehdessä 9/95 oli arvostelu, josta varmasti asia selvisikin. Apua on tiedossa: Pelit-BBS:ssä löytyy (jatkossakin) vähän väliä päivittyvä nippu uutta dataa, (joskin harvoin täydellistä, muun muassa suomalaisia ei ole vielä mukaan mahtunut) ja pelaajadata-editorinkin varmasti joku lähiaikoina tekee, jollei ole jo tehnytkin.

Pelit-BBS-ongelmia

Olen liittynyt Pelit-BBS:ään. Kun saan kirjoitettua nimeni ja tunnukseni, kone menee tilttiin. Missä vika?

Moni kysyjä

Syitä voi olla tuhansia. Koneen meneminen tilttiin on vähän turhan väljä määritelmä: siis mitä tarkasti tapahtuu? Tulee NO CARRIER vai modeemi räjähtää, tuhoten puolet koko korttelista? Yleensäkin, jos teillä on ongelmia BBS:ään pääsemisessä tai muuta kysyttävää, kirjeeseen on syytä laittaa oma nimi, osoite ja puhelin, emme muuten voi auttaa.

Wallun tekstit puuttuivat

Wallun keräilykortissa ei ollut tekstiä, voisitteko julkaista kortin uudelleen?

Hyvää ja huonoa -osiossa ei saisi olla "jatkokertomuksia", esimerkik-

KUUKAUDEN KIRJE

En enää hillitse itseäni

Olen tässä jo muutaman kuukauden seurannut Posti-palstaa ja Pelit-lehteä sekä kuunnellut ja lukenut mielipiteitä esimerkiksi Pelit-BBS:n messualueilta ja kavereilta. Moneen kirjeeseen tai ajatukseen minulla on ollut aina jotain painavaa sanottavaa, mutta "hyvän" käytökseni ja yleisen soveliaisuuden takia olen vaiennut. Nyt en voi enää hillitä itseäni, vaan minun on pakko saada ajatukseni julki, tavalla tai toisella. Niinpä päätin ottaa itseäni niskasta kiinni ja tehdä asialle jotain.

Kautta historian on ihmisen luonteenpiirteeseen kuulunut eräänlainen kateudenpiirre, joka on johtanut toisten työn arvosteluun ja haukkumiseen, kunnioittamatta kyseisen ihmisen panosta ja vaivaa, minkä hän on uhrannut työlleen tai tuotokselleen. Nostan nyt esiin ainaisen keskustelun aiheen – Pelit-BBS:n, josta olen kuullut varsin ärsyttävää mutta mielenkiintoista kritiikkiä, lähinnä negatiivista. Eikä tämän kriitikin kohteeksi joudu pelkkä purkki, vaan myös ylläpito ja toiset käyttäjät.

Hyvät lukijat! Ettekö te ymmärrä, ettei kaikki voi olla täydellistä tai jokaiselle sopivaa (ei edes Pelit-lehti), vaan jostain on tingittävä. Onko sitten parempi, jos Pelit-purkki lakkautetaan ja lehdestä poistetaan Nnirvin, Wexteenin ja Kone kuriin -palstat, Kyöpelit, ratkaisut ja TexSpex? Jos Pelit-BBS ei kiinnosta, niin lopeta siellä käyminen. Pitääkö sitä aina olla haukkumassa ja arvostelemassa? Hienovarainen kritiikki ei koskaan ole pahasta, mutta kun aihe muuttuu suoranaiseksi haukkumiseksi ja vaatimusten esittämiseksi, niin eiköhän ko. henkilö ole mennyt jo hiukan liian pitkälle??

Minä en tajua, kuinka joku voi ihmetellä, kun lentää kaaressa purkista tai menettää chatti-oikeutensa? Kaikkialla ei vain voi käyttäytyä kuin kotonaan tai parhaan kaverinsa seurassa. Se pitäisi olla jokaisen muistissa ensi kerralla, kun aikovat tehdä jotain TODELLA typerää yleisessä purkissa. Ja jos ihmettelet, miksi ylläpidolla on ennakkoluuloja ja odotuksia sinua kohtaan (edellisen illan törttöilyjen jälkeen), niin mene hyvä ihminen itseesi ja muistelehan sananlaskua "Hauska tappa vanha tuttu!"

Minulle jokainen lehti on uusi "seikkailu" pelien maailmaan ja palstat ovat hahmottamassa minulle kuvaa todellisuudesta. Minä voin rehellisesti sanoa nauttivani joka lukuhetkestä, jonka Pelit-lehden äärellä vietän ja luenkin jokaisen lehden aina uudestaan ja uudestaan. Jos katse voisi kuluttaa, niin jokaisessa lehdessäni olisi iso aukko keskellä jokaista sivua. Jokainen soittoni Pelit-BBS:ään on päivän ehdoton kohokohta, sillä siellä tapaan uusia tietokoneen käytöstä kiinnostuneita ihmisiä, voin jutella Pelit-lehden henkilökunnan kanssa ja imutella päivityksiä peleihini. Purkissa tunnen olevani irti muusta maailmasta ja lukiosta. Siellä voin unohtaa 60 minuutin ajaksi kaikki murheeni ja huoleni.

Nimimerkki Puhukaa enemmän asiaa, 8/95: Kummastelin nimimerkkiäsi pitkän tovin, enkä voinut kuin naurahtaa ääneen. Eikös Nirvi sitten kirjoita asiaa?? Vai oletkos kovinkin monta kertaa saanut lukea Elli-muorin elämäkertaa? Nirvin palsta sisältää rautaista asiaa, jos vain jaksat keskittyä siihen. Mutta kaipa sitten monen lukijan suosima palsta voidaan lopettaa parin hassun kirjeen perusteella, kun muutama lukija ei jaksa katsoa sisällysluettelossa olevaa kohtaa

Nimimerkki Milloin valmistuu P6, 8/95: Jälleen kerran ihmettelin erästä asiaa. Tietokonealan yritysten peruspaketeissa on yleensä vain 15 tuuman näyttö. Mihin ihmeeseen sinä tarvitset 21 tuuman näyttöä? Minulla kun jo 17 tuuman näytön töllistely aiheutti huimausta ja päänsärkyä. Itse käytän 15 tuuman näyttöä, joka on aivan sopiva minun käyttööni.

Fatal Faith

Tuli melkein tippa silmään. Olet oikeassa: maailma toimii kompromisseilla, ja toinen tykkää äidistä, toinen tyttärestä. Osa ihmisistä vaan toimii "minä, maailman napa" -periaatteella.

Take it away, Niko: "Pelit-BBS ei ole oikea paikka kokeilla ylläpidon sietokykyä typerällä möykällä. Jos purkin ylläpito olisi pirullisen ilkeä, se lähettäisi kauniin tulosteen chattiterroristien ja -pellejen uskomattomista jutuista tämän vanhemmille. Moni modeemi taitaisi kyllä vaieta. Olkaa silti huoleti, niin ilkeitä me emme sentään ole.

Pelit-BBS on edelleenkin lehden tueksi tarkoitettu sähköposti, ja lehden tilaus oikeuttaa käyttämään sitä, mutta ei oikeuta käyttäytymään kuin vähäpäinen idiootti. Ja jollei ihmisiksi osaa käyttäytyä, olisi syytä omistaa edes sen verran miehekkyyttä, ettei tihrusta itkua jälkikäteen."

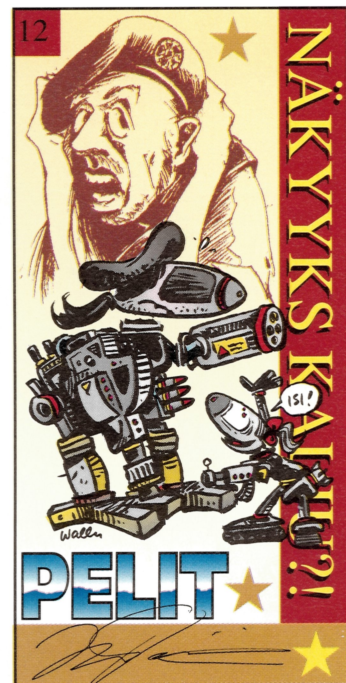
Joona Vainio todettiin Pelit-purkissa tapahtuneen häiriintyneen läpänheittonsa ansiosta mielenlaadultaan sopivaksi Pelit-lehden porukkaan viime keväänä, ja debyyttinä palvelleen Space Federationin jälkeen herra Vainion katkeransuloista kritiikkiä on saanut ihastella myös konehuoneen puolella. Teknofiiliksi tai insinörtiksi Joona ei kuitenkaan tunnustaudu, vaikka suurimpana viehtymyksenä ovatkin lentosimulaattorit ja kaikki machotekninen militääriuho örkeistä avaruustaistoihin. Ennen niin hillittömän heviletin syrjäyttänyttä kaljua peittävän mustan baretin alla asustaa nimittäin herkkä taiteilijasielu, joka ei ole vielä seitsemässä vuodessa katsonut graafiseksi suunnittelijaksi valmistumista ajankohtaiseksi, eikä aio suorittaa asepalvelusta idealistisista syistä.

Tietokonepelit tulivat tutuksi koulukaverin VIC-20:n myötä, ja ensimmäinen oma kone oli kuusnepa joskus vuonna 86. Colecovisionia ja Intellivisioniakin tuli vatkattua kaupoissa ja kavereilla, mutta jo alusta lähtien nimenomaan tietokonepeleissä oli sitä jotain. Parhaiten muistuvat mieleen Ultiman kolme ensimmäistä osaa, Elite, 7 Cities of Gold ja M.U.L.E., kuinkas muuten.

Amigaa ei Joona koskaan ehtinyt hankkia alkavilta kiireiltään Taideteollisessa (mitä nyt sen verran lainasi kaverilta että pelattua Warheadin ja Mechforcen puhki), mutta PC tuli hankittua "töitä varten" tuoreen aviomiehen asetuttua aloilleen 1992. Ensimmäisiä siihen asennettuja pelejä oli Falcon 3, joita seurasivat pian erinäiset tietokoneroolipelit, avaruusräiskinnät ja kevyet strategiat. Kaikki kyllä kelpaa mielialasta riippuen, kunhan siinä ei ole urheilua tai tasohyppelyä. Kovimpaa ovat kolahtaneet juuri Falcon, Wing Commander-sarja, X-Wing/TIE, Doom ja tietenkin Mechwarrior 2. Kaikki missä on miehekästä ryskettä ja plasmatykin pauhua, kunhan se on ehdottoman tyylikkäästi ja "realistisesti" toteutettua.

Sikäli kun opiskelultaan, töiltään, vaimoltaan, kolmivuotiaalta tyttäreltään ja pelaamiseltaan ehtii, Joona heittäytyy sosiaaliseksi ja pelaa joko snookeria tai roolipelejä. Viimeksimainittujen saralta jotkut ehkä muistavat hänet edesmenneestä Seikkailija-lehdestä ja erinäisistä roolipelisuomennoksista. Useimmiten ajanviete on kuitenkin käytännön syistä kirja tai sarjakuva, joilla mies tappaa aikaa

Jatkamme kirjoittajiemme esittelyä keräilykorttien muodossa. Vuorossa on Joona Vainio. Wallun, Tuijan, Nikon, Sarin, Jyrki J.J. Kasvin, Ossi Mäntylahden, Tapio Salmisen, JTurusen, Kaj Laaksosen, Kimmo Veijalaisen ja Mikko Alapuron kortit löytyvät edellisistä lehdistä.



bussimatkalla, syödessään, kylvyssä ja ajotyylistä päätellen myös autossa. Kova scifi ja cyberpunk pienellä fantasian ripauksella maustettuna hallitsee kirjahyllyä, ja sarjakuvaksi kelpaa mikä vain jos se on hyvin piirrettyä.

Televisiota Joona oppi inhoamaan Kauniiden ja rohkeiden myötä, eikä toosa enää aukene kuin harvoille elokuville ja kaverikimpassa keräillyille Trekin sekä Babylon 5:n osille. Kahdeksanvuotiaana nähty Tähtien Sota ja sen jatko-osien kanssa kasvu jätti lähtemättömän jäljen, ja muut suosikkielokuvat kertovat sitä tavallista tarinaa: Blade Runner, Evil Dead, Bad Taste, Alien, Excalibur, Terminator 1...

Isona Joona on ajatellut hankkia ison mechin ja rymistellä sillä McDonaldsin lasiovista läpi herättäen syvää pahennusta kaikissa kukkahattutädeissä ja vanhemmissa, jotka eivät viitsi yhdessä lastensa kanssa päätellä, miten kauheaa väkivaltaa tai seksiä pelin sopii sisältää ollakseen tervettä ajanvietettä.

si Hyvää: hyvä idea. Huonoa:... mutta siihen kyllästyy nopeasti. Parempi olisi esimerkiksi laittaa otsikon Ristiriidat alle tällaiset kohdat.

Varokaa arvostelujen taustakuvia. Esimerkiksi Scottish Open ja Virtual Golfin arvosteluissa alkuteksti oli vaikeasti luettavaa taustalla olevien puiden takia. Joskus taas taustaväri saattaa vaikeuttaa lukemista.

Olen osittain samaa mieltä Raper Rolfin (Pelit 8/95) kanssa. Luulisin, että jos lehteen perustettaisiin jo edesmenneen Seinäkirjoitus-palstan tapainen uudestaan, saisi se melkoisesti enemmän suosiota. Aikoinaan en nimittäin edes tiennyt, että lukijat olisivat siihen voineet kirjoittaa. Monilla kirjoitusintoisella on saattanut olla sama luulo.

Voisitteko muuten kertoa jokaisella postipalstalla saapuneiden kirjeiden lukumäärän? Julkaistaanko kirjeet saapumisjärjestyksessä? Otetaanko Pelit-BBS:stä kirjeitä ja julkaistaan postipalstalla?

Mike Arvela

Yritämme varoa taustakuvia ja taustan väriä. Välillä kirjapainossa värit hiukan muuttuvat.

Kirjeitä tulee noin 5 kappaletta

TILAUS- JA PALVELUKORTTI

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edullisena kestotilauksena, 12 kuukautta vain **240 mk**. (10 lehteä) 5K03

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimassaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä saiakaspalveluun.

☐ Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **258 mk**. 5K04

Asiakasnumeroni ______________________
(numerosarja takakannen lipukkeesta)

Osoitteenmuutos alkaen ___/___ 199___
Entinen osoite:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Uusi osoite / lehden tilaaja:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Peruutan ___/___ 199___ alkaen tilaukseni.

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Pelit
Asiakaspalvelu
PL 36
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki

PELIT-lehti maksaa postimaksun

3600

TILAA KIRJAT JA KANSIOT!

- ☐ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 138 mk
- ☐ 61325 PC:n käytön perusteet 115 mk
- ☐ 61324 Bittinikkarin käsikirja 142 mk
- ☐ 61329 PC Pintaa syvemmältä 142 mk
- ☐ 61331 PC-tekniikan käsikirja 189 mk
- ☐ 61332 PC-pelintekijän opas 125 mk
- ☐ 61333 TestEffect CD-ROM-levy 129 mk 5C02

Kirjojen ja levyjen lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

☐ 64701 **Pelit-lehden säilytyskansio 39 mk, ____ kpl.** 5C01

Lähetyskulut 12 mk/1 kpl, 15 mk/2 kpl, 18 mk/3 tai useampi kappale.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 36
Vastauslähetys
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki

PELIT-lehti maksaa postimaksun

4300

päivässä, heti lehden ilmestyttyä enemmänkin. Kirjeet julkaistaan suunnilleen saapumisjärjestyksessä, korkeintaan parin lehden viiveellä. Pelit-BBS:ssä on Lehteen-osasto, jonka kautta voi lähettää postipalstalle ja PelitSeisiin tarkoitettuja kirjeitä, mutta ei osallistua kilpailuihin.

Kaiuttimet syyniin

Voisitte tehdä katsauksen äänikorttien kaiuttimista, sillä ei auta, vaikka kortti antaa ääntä 20 hertsiin asti, mutta mukana tulleet minikaiuttimet toistavat vain noin sataan hertsiin asti. Yleensäkään äänenlaatuun ei kiinnitetä huomiota kuten esimerkiksi näytön kuvakokoon.

PC Gamer

Kaiutintesti on suoraansanoen turha: parhaan äänentoiston saat kytkemällä kortin stereoihin tai vaikka markan ghettoblasteriin.

En halua leikata lehteä

Miksi tilaus- ja palvelukortti pitää laittaa juuri postipalstan yhteyteen? Nyt joutuu saksimaan lehteä ja takana voi olla juuri joku hyvä kirje.

Tält puolelt jokkee

Tilaus- ja palvelukortin asiat voi hoitaa puhelimitse tai ottaa kopion kortista, jos ei halua saksia lehteään. Samoin voi esimerkiksi ristikosta ottaa kopion. Tilaajapalvelun numero on (90) 120 670.

10 kuukautta vuodessa

Pistäkää lehti ilmestymään 12 kertaa vuodessa. Erään tuttavani mukaan on mahdotonta, että lehti ilmestyy 10 kertaa vuodessa, kun vuodessa on 12 kuukautta!

Mihin on muuten se kauas näkyvä tähti, jossa oli lehden numero, kadonnut kannesta?

Rakastan teitä kaikkia

Joulu on joka vuosi, mutta onneksi juhannus on vain kerran vuodessa! 12 kuukautta jaettuna 10 lehdellä: sehän tekee 1,2 lehteä kuukaudessa. Tähti sammui, ovathan punatähdet jo historiaa.

Asiaa asian siasta

Pelit-lehti on parantunut huomattavasti vuoden aikana. Erityisen suuri muutos parempaan tapahtui 4/95 lehden kohdalla.

Pidän itseäni suhteelllisen hyvänä pelaajana, mutta ihmettelen, miten pääsette pelit läpi niin nopeasti?

Pelitpostia ja PelitSeisiä voisi laajentaa, mutta English Summary on täysin turha. Se voitaisiin korvata vaikka Wallun piirtämällä kuvalla. Selittäkää muuten, miksi lehdessä ei ole julistetta.

TNG

Ei kaikkia pelejä läpi pelatakaan, joskin yllättävän usein näin tehdään. Tärkeintä on on pelata tarpeeksi.

English Summary on tarkoitettu ulkomaisille pelitaloille, jotka ystävällisesti tukevat meitä (ja teitä) lähettämällä meille pelejä arvosteltavaksi, sitä ei siis poisteta. Emme ole katsoneet julisteita niiden hinnan arvoiseksi: mikään ei ole ilmaista.

Konsoli Pentiumin rinnalle

Joku ehdotti superkonsoleiden mukaanottamista lehden sivuille. Itse olen sitä mieltä, että hankin Playstationin Pentiumini rinnalle. Konsoleiden mukaanottaminen ei olisi lainkaan hassumpi idea. Eivät "kosset" ainakaan huonontaisi tätä erinomaista lehteä. Monipuolisuus on hyve.

Toivoisin kuitenkin, että konsoliasiaa pohditaan. Olen itse tutustunut näihin "uuden sukupolven" konsoleihin ja mielestäni ne ovat mahdollisuutensa ansainneet. Ottakaa muutkin lukijat ennakkoluulottomasti ja asiallisesti kantaa.

Käykää myös kokeilemassa Pelikaaneissa sallaisia pelejä kuin Sega Rally, Daytona USA, Virtua fighter 2, Ridge Racer 2, Killer Instinct ym.

Lopuksi terveisiä maahantuojille: tehostakaa markkinointia! Monikaan ei ole selvillä esimerkiksi Playstationista.

Pentiumisti Johnny B. Goode

Johnny on oikeassa: ottakaa kantaa ennakkoluulottomasti ja ennen kaikkea, tutustukaa laitteeseen ennen sen tyrmäämistä. Mielipiteellä on aina enemmän painoarvoa, jos sen esittäjä myös tuntee asian.

PC on konsoli

Viime aikoina olen saanut lukea postipalstalla mielipiteitä PC:n, Amigan ja konsoleiden puolesta ja vastaan. Minusta kaikki pelaamiseen liittyvät laitteet kuuluvat Pelitlehteen. PC vie eniten tilaa lehdestä, mikä on aivan oikein, sillä onhan se lukijoiden yleisin laite. Älkää silti unohtako muita pelikoneita.

Itse ajattelin ennen konsolien olevan täydellisille tumpeloille tarkoitettuja yksinkertaisia härveleitä, joiden pelejä osaa pelata kuka tahansa vilkaisemattakaan manuaaliin. Sitten eräänä päivänä katsellessani kiintolevyni c:\pelit-hakemiston sisältöä tajusin pelanneeni viimeiset puolitoista vuotta juuri näitä yksinkertaisia ilman ohjekirjaa pelattavia ja ah, niin viehättäviä toimintapelejä. Kyllä se niin on, että peli itse ratkaisee sen saaman suosion, eikä hilavitkuttimilla, jotka niitä pelejä pyörittävät, ole niin suurta merkitystä.

Mikä muukaan pelikäyttöön ostettu Pentium kaikkine lisävarusteineen on, jollei huippukallis pelikonsoli, jolla pystyy tavanomaisen toiminnan lisäksi pelaamaan niitä harvoja strategia- ja simulaattoripelejä, joita nykyisin enää ilmestyy?

Mustapha Gee

Jeps. Mutta koitapa mennä konsolilla internetiin...

JOKO SINULLA ON INTERNET LIITTYMÄ?

Nettiliittymä on edullinen yhteys kaikkiin Internet-palveluihin. Liittymällä saat käyttöösi sähköpostin, WWW-hypermedian, News-uutiskanavat, FTP-tiedostopalvelimet, IRC-keskustelut, Telnet-pääteyhteyden, oman WWW-kotisivun jne. Laitteistovaatimuksena on tietokone ja puhelin-modeemi.

Nettiliittymän perusmaksu on 39 mk kuukaudessa ja käyttömaksu on 100 mk kuukaudessa, joka sisältää 20 tuntia käyttöaikaa. Minuutti hintamme on **vain 8,3 penniä!**

Modeemisarjamme sijaitsevat Turussa ja Helsingissä, joten Uudenmaanläänin ja Turun-ja Porinläänin alueilla voidaan hyödyntää edullisia paikallispuheluhintoja.

Suomen Edullisin?



Nettiliittymä on edullinen!
Vertaa hintoja, 20 tuntia/kk

Netti	iNET/Tele	Kolumbus
139 mk	302 mk	410 mk

Soita, kirjoita tai faxaa, niin saat liittymisohjeet ja lisätietoja.



netti.fi

Netti Finland Oy
PL 10, 20811 Turku
puhelin (921) 469 1095
ark. klo.12-17
fax (921) 234 4480
eMail netti@netti.fi
Web-kotisivu www.netti.fi



DATADOG OY

P.90-4586778
F.90-4586779

Mannerheimintie 65 00250 Hki

AVOINNA ARK 10-18, LA10-15

DDG-TIETOKONEET

486DX4-120	**7.680,-**
PENTIUM 75	**8.270,-**
PENTIUM 90	**8.800,-**
PENTIUM 100	**8.990,-**
PENTIUM 120	**9.450,-**
PENTIUM 133	**10.490,-**

256kt ulkoista välimuistia
8Mt keskusmuistia,
4Xnopea CD-ROM asema
1080Mt kiintolevy10ms, ATID-liitäntä
15" KFC1515 SVGA täyskuvanäyttö
1Mt PCI SVGAohjain,(max 2Mt)
Näppäimistö,Hiiri,Minitorni

MS-DOS6.22	+250,-
DOS6.22&WIN3.11	+590,-
WINDOWS'95	+590,-
X-link 1414 Modemi	+545,-

PELIOHJAIMET

GRAVIS ANALOG	179
GRAVIS ANALOG Pro	199
VIRTUAL PILOT	495
VIRTUAL PEDALS	345
VIRTUAL PILOT Pro	575
VIRTUAL PEDALS Pro	575
ORION 90A	99

PC-LISÄMUISTIT

4Mt SIMM 72pinn 32bit	750
8Mt SIMM 72pinn 32bit	1490
16MtSIMM 72p.32bit	2890

KIINTOLEVYT

855Mt Seagate 11ms	1190
1080Mt Seagate 10.5ms	1350
1270Mt Conner 11ms	1650

ÄÄNIKORTIT

ULTRASOUND MAX	1090
SOUND GALAXY PRO16II	490
SB16ved	620
SBAWE32ved	1090
SBAWE32	1590

CD-ROM asemat

2XNOPEA PHILIPS	390
4XNOPEA PANASONIC	790
6XNOPEA AZTECH	1490

X-LINK FAXMODEMI

14400 b/s FAX/MODEMI	545
28800 b/s FAX/MODEMI	1090

1944 ACROSS THE RHINE	270
ACTION PACK	239
ALONE IN THE DARK 3	250
BULLFROG PACK	250
COMMAND & CONQUER	279
CYBERIA	179
DR.DRAGOS MAD CAP C	249
FOOTBALL GLORY	249
FLIGHT UNLIMITED	259
FX-FIGHTER	200
GREAT NAVAL BATTLES 3	195
HEXEN	299
IRON ASSAULT	195
JAGGED ALLIANCE	259
LARRY 1-6	185
NEED FOR SPEED	320
NHL 96	320
MECH WARRIOR II	270
MENZOBERRANZAN	249
ON THE BALL (League edition)	199
PANZER GENERAL	260
PHANTASMAGORIA	249
PLAYER MANAGER 2	199
POLICE QUEST 1-4	269
PRISONERS OF ICE	190
PSYCO PINBALL	199
RAVENLOFT (Stoneprophet II)	279
SIMON THE SORCERER	279
SIM TOWER	260
SUPER KARTS	215
SUPER STREET FIGHTER II Turbo	195
VIRTUAL POOL	195
X-WING COLLECTORS PACK	300

PCCD -UUTUUSPELIT

BURIED IN TIME	280
CRUSADER no remorse	320
FADE TO BLACK	320
FATAL RACING	255
F1GP part 2	KYSY!
SCREAMER	330
BREACH 3	155
MAGIC CARPET II	299
MORTAL KOMBAT 3	299
NAVY STRIKE	299
PITFALL	289
STEEL PANTHERS	KYSY!
US NAVY FIGHTERS GOLD	320
WEREWOLF vs COMANCHE	250

PCCD-ALENNUSPELIT

B17-FLYING FORTRESS	115
F-15 STRIKE EAGLE III	115
CHAOS CONTROL	179
DRAGON LORE	180
DUNE & ROBOCOP 3	140
GS-2000 GUNSHIP	115
HARRIER JUMPJET	115
MAGIC CARPET	199
PERFECT GENERAL 2	199
BRETT HULL HOCKEY	249
PRIVATEER	115
RISE OF THE TRIAD	179
SUPER KARTS	185
UFO JA ORION (2 peliä)	160
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	115



WEXTEEN

Satoja markkoja Kankkulan kaivoon

Tylsää!

●● Sen minä vielä jaksan ymmärtää, että joku tuhlaa muutaman tunnin johonkin tietokonepeliin. Mutta että niistä pitäisi mukamas maksaa selvää rahaa!

Väännä vipua, taistele tiesi kentän toiseen päähän, väännä toista vipua, taistele tiesi takaisin, väännä kolmatta vipua... Kuulostaako tutulta?

Parhaassa tapauksessa pelaaja saa tapella tiensä viisi kenttää taaksepäin painamaan jotain nappulaa tai viemään jonkun halvatun taikakynttilän päästäkseen pelissä yhden oven verran eteenpäin. Eikä nappulan vieressä ole mitään vihjettä siitä, mitä sen painaminen saa aikaan.

Päreet palaa

Allekirjoittaneen päreet kärvähtivät lopullisesti yrittäessäni kahlata LucasArtsin Dark Forcesin läpi – ihan vain pitääkseni peliarvostelijan yleissivistystä yllä. Kyllästyin lopulta niin perusteellisesti, että harkitsin visiittiä skeet-radalle testaamaan, olisiko kyseisestä rompusta iloa edes savikiekkona. Ja minä sentään saan pelejä pelattavakseni ilmaiseksi, ellen halua niitä henkilökohtaiseen arkistooni! Mutta että menisin maksamaan kaksi ja puoli sataa siitä ilosta että ikävystyn kuoliaaksi.

Yleensä vika ei ole itse pelin koodissa. Esimerkiksi joku Ultima Underground perillisineen tai Doom tai Heretic on teknisesti erittäin kaunista työtä, mutta kauniisiin grafiikkarutiineihin pelien tekijöiden mielikuvitus sitten lopahtaakin. Jos nätit grafiikat unohdetaan, useimpien uusien pelien tapahtumat ovat samaa luokkaa kuin vanhoissa kuusnepan tasohyppelyissä: Väännä vipua, niin ovi aukeaa, mutta varo kolmatta laattaa vasemmalta, sen alla on ansa... Pöh!

On peräti kummallista, että vaikuttavien grafiikkarutiinien ohjelmointiin kykenevät, selvästi poikkeuksellisen älykkäät ihmiset eivät pysty sommittelemaan edes yhtä kunnon tasoa peleihinsä. Eivätkö peliohjelmoijat pelaa aikaansaannoksiaan? Mitä mieltä on esimerkiksi Dark Forcesin sotilastukikohdassa, jossa vartiomiehet joutuvat loikkimaan asemiinsa rotkojen yli (ainakin heidän kimppuunsa päästäkseen on pakko hyppiä). Tai mitä tuumii SSI:n fantasiaroolipelin öhkömönkiäinen, jonka naapurissa joku teurastaa (ei ihan pienen metelin kera) hänen parhaat kaverinsa? Jää punkan pohjalle odottamaan, että hyökkääjät suvaitsevat avata hänen huoneensa oven! Ja on se vaan kumma, että edes galaktinen imperiumi ei kykene keksimään välttävää kulunvalvontajärjestelmää saati liiketutkaa. Pelkkä yleishälytyskin on näemmä liikaa vaadittu!

Eikä pidä tulla ruikuttamaan, ettei realistisella otteella muka saa aikaan kunnon peliä. Esimerkiksi MicroProsen muinaisen F-19 Stealth Fighterin ideana oli nimenomaan omalta kannalta edullisten taisteluiden valitseminen. Vain vihollisen tutkia välttämällä sai vietyä pommilastin perille. Eikä MicroProsen F-19:stä (pelin julkaisun aikoihin jopa F-19:n ulkonäkö oli Yhdysvaltain ilmavoimien sotasalaisuus) ollut nokkapokkaan nykyaikaisten vihollishävittäjien kanssa. Vain tutkakenttien lomassa luikertelemalla kone pääsi oikeuksiinsa.

Fantasiaroolipelissä realismin tuulahdus voisi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että pelaajan jälkeensä jättämille monsterinraadoille tapahtuu ajan oloon jotain. Eli kerran raivattu käytävä olisi muutaman tunnin kuluttua täynnä ruumiiden houkuttelemia haaskansyöjiä... Se siitä pakotiestä.

Virallinen totuus

Kuinka monta kertaa jokainen meistä on saanut käydä luolaston (tai demonien valtaaman tukikohdan) jokaisen seinämetrin läpi löytääkseen juuri sen salaoven, joka avaa pääsyn seuraavalle tasolle? Ainakin itse on jättänyt toisenkin WAD-viritelmän kesken vain siksi, etten ole viitsinyt tuhlata puolta tuntia reaaliaikaa tason seinien koputteluun. Ja taas saa DEL-käsky töitä.

Ei salaovissa tai ansoissa ole sinänsä mitään pahaa, mutta pelaajalla on oltava jokin muukin keino niiden löytämiseen kuin tason jokaisen seinän koputteleminen! Tässä suhteessa pelattavuuden tulee ehdottomasti käydä realismin edellä. Oikeaa, hyvin kätkettyä salaoveahan on käytännössä lähes mahdoton löytää. Roolipeleissäkin pelaajat kertovat pelinjohtajalle kuluttavansa esimerkiksi kaksi tuntia jonkin seinänpätkän tutkimiseen.

Eikä pidä luulla, että olen kypsähtänyt pelkästään 3-D sekoilupelien tylsyyteen. Lempilajini on strategia, mutta vain harva, niin valitettavan harva peli osaa yhdistää realismin pelattavuuteen. Minua ei ainakaan viihdytä kuluttaa tunteja elämästäni saadakseni pari prikaatia etenemään sata metriä! Saati, itseäni toistaakseni, maksaa siitä selvää setelirahaa, jonka tienaamiseen olen joutunut kuluttamaan toisen mokoman kalliita tunteja elämästäni. Todellisessa elämässä pelin simuloima tilanne on tosiaan voinut olla moinen tylsä patti, mutta tasapelillä on vaikea viihdyttää itseään. Sotahistorialliset opetusohjelmat ovat asia erikseen.

Kaikeksi onneksi minulla on lupa haukkua huonoksi havaitsemani pelit lyttyyn. Siitä jopa maksetaan minulle, vaikka lukijapostia joskus tuleekin. Esimerkiksi kollega sai Rise of the Triadin mollaamisesta säkillisen fanaattisten ROTT-fanien "kommentteja". Eikä Nnirvin Dark Forces -kritiikki jäänyt vastinetta vaille. Kaikilla on toki oikeus omaan mielipiteeseen, mutta mepä olemmekin virallisesti oikeassa. Hähäää!

Tee itte paree

Millaisia pelejä minä sitten haluaisin pelata? No hyviä noin yleensä. Sellaisia, joissa ongelmanratkaisuun tarvitaan älliä eikä vain kovaa päänuppia,

Sadismin kauneimmat kukkaset

Ei Pelit-lehden lukijoilta ainakaan mielikuvitusta puutu. Teillä oli tarjoilla virusohjelmoijien päänmenoksi niin ilkeämielisiä virityksiä että meikäläistäkin hirvittää. Valitettavasti vain viisi voi voittaa eli valitsin omasta mielestäni neljä kaikkein karmivinta ehdotusta ja yhden lohdutuspalkinnon arpomalla. Jokaiselle onnekkaalle Kusti tuo **Kustannus LIKEn** ystävällisesti lahjoittaman **Akira-sarjakuva-albumin** (juta gamaa), jonka muut joutuvat ostamaan itselleen.

Palkitut ehdotukset ovat: Minun mielestäni kaikki virusten ohjelmoijat pitäisi...

...tutustuttaa nälkäisen vaeltajamuurahaispesällisen ylimarssin "kutkuttavaan" elämykseen. **Elli Leppä, Espoo.**

...rekrytoida yhteen päivittämään nykyiset Windows-sovellukset tiiviimmäksi koodiksi. **Marko Näivö, Mikkeli.**

...sulkea *todella* pieneen koppiin seuranaan lauma vesikauhuisia sopuleita. **Tomi Tuominen, Märynummi.**

...istuttaa mahdollisimman heikkotehoisen koneen ääreen pelaamaan Phantasmagoriaa, Wacky Funstersia, Silverloadia ja Lords of Midnightia. **Jarno Stolt, Suolahti.**

Arpomalla palkinnon sai: **Aleksi Etholen, Espoo.**

Pari kilpailuvastausta tuli myös sähköpostitse. Eli jos ette ole sitä vielä huomanneet, Wexteenin email-osoite on: **wexteen@clinet.fi.**

Ai niin. Huhuista huolimatta en ole Sari Alho enkä Tuija Lindén. Jos minulle lähettää kortteja, joissa on vähäpukeisia henkilöitä, kannattaa keskittyä *nais*henkilöihin, mieluiten raskaasti aseistettuihin.

jolla taotaan seinistä salaovia ja väännellään jokaista vastaantulevaa vipua satunnaisessa järjestyksessä. Eikä hilpeä väkivalta tai hermoja raastava jännityskään ole poissuljettu vaihtoehto. Ja jos tietokonetta vastaan on pelattava, tietokone saisi luvan opetella pelaamaan. Ettei käy niin kuin Master of Orionin alkuperäisessä versiossa, jossa tietokoneelle oli käytännössä mahdotonta hävitä. Tai sitten tietokoneen joukoista on ollut Battle Isle II:n tapaan pakko tehdä niin ylivoimaisia, että pöhkömpikin tekoälyrutiini tulee niiden kanssa toimeen.

Toinen vaatimus on realismi. Vaikka peli sijoittuu miten fantastiseen tai scifistiseen maailmankaikkeuteen tahansa, senkin asukkailla on järki päässä. He eivät jätä kulta-aarteitaan käytävien varrelle lojumaan. Tai katsele vierestä, miten heidän kaverinsa ammutaan, vain jäädäkseen seisomaan paikalleen kunnes ampuja tulee heidän näkökenttäänsä.

On minulla yksi peliunelmakin: Doomin sukuisella enginellä toteutettu realistinen jalkaväkipeli, jossa pääsee sekä itse räiskimään että käskyttämään 8–10 miehen suuruista osastoa. Päämajasta voi yrittää tilata tuli- ja ilmatukea. Sää ja vuoden- ja vuorokaudenaika vaihtelee. Kommunikointi ryhmän jäsenten välillä ei aina pelaa, etenkään tulitaistelun aikana. Lääkintämiehen paikkaamat kaverit joudutaan kantamaan paareilla omille linjoille. Skenaarioita löytyy I:stä III:een maailmansotaan. Käytettävissä on eri maiden kalustoa ja ryhmityksiä. Kaiken kruunaa modeemipeli, jossa voi ottaa yhteen kaverin kokoaman ja kouluttaman osaston kanssa.

Lastuja

Pelit-lehden toimitus on saanut Janilta kukkasen kuvan kiitokseksi tavallisille kuolevaisille tehdystä tasokkaasta lehdestä. Kiitämme kiitoksesta ja panemme kukan talteen.

Toisessa kirjeessä nimetön ihailija pyytää minua antamaan listan sarjakuvista, jotka kannattaisi lukea. Ja uhkasi suuttua, jos emme julkaise hänen kysymystään. Eli ei syytä suuttua, koska kysymys on julkaistu. Mutta ilman nimeä en kyllä siihen vastaa. Semminkin, kun listan julkaiseminen veisi sekä omat että Nnirvin sivut. Sen verran voin joustaa, että kehotan kipittämään kauppaan ja ostamaan Semicin kustantaman **Lobo-joulu-spesiaalin** ja Millerin **Roninin**.



Kamut

Vanhat eväät, uudet kujeet

Sarjakuva-albumin kansi kertoo harvoin näin paljon älppärin sisällöstä: hyvin yksinkertainen ulkoasu, laadukas kansikartonki, tyylikäs suunnittelu. Kaikki lupaa hyvää, ja Kamut pitää minkä lupaa. Suoritus sinänsä, sillä kissa- ja koirasarjoja on maailma pullollaan. Itse asiassa **Patric McDonnellin** ainoa edes likipitäen originelli ajatus on tehdä Kamujen päähenkilöistä, Jalo-koirasta ja Kati-kissasta, parhaat ystävät.



Kun Helsingin Sanomat tässä joku kuukausi sitten taas vaihteeksi remppasi sarjakuvasivuaan, en odottanut mitään hyvää. Sivun taso on viime vuosina heitellyt laidasta laitaan, ja muutokset ovat yleensä olleet huonompaan suuntaan. Ja mistä HS muka olisi löytänyt uuden, Suomessa ennennäkemättömän herkkupalan? Ainakaan nimi, Kamut, ei luvannut hyvää. Ja kaikki hyvät sarjathan oli jo nähty. Olihan? Onneksi olin väärässä. Ja onneksi myös Semic huomasi tarttua tilaisuuteen tuoreeltaan ja julkaista Kamut-kokoelmansa hyvin nopeassa tahdissa.

Kamut on perinteistäkin perinteisempää sanomalehtisarjakuvaa. Jopa pelkistetty piirrostyyli tuo etäisesti mieleen **Herrimanin** Krazy Katin vuosikymmenten takaa. Siivompi jälki menisi sanomalehdessä harakoille, mutta kyllä Kamut toimii hyvälle paperille painetussa albumissakin. Vain rasteroinnit näyttävät hieman suttuisilta.

McDonnellin vitsit vaativat yleensä pientä ajattelua ennen kuin ne avautuvat. Myös tässä McDonnell on ilmeisen velkaa Herrimanille. Joistain McDonnellin stripeistä ei näy löytyvän vitsiä lainkaan, mutta jotenkin ne jäävät mielen pohjalle koko päiväksi pyörimään.

Kamut ei yritä rikkoa rajoja eikä tehdä vallankumousta, mutta silti... Jalon ja Katin yritykset ymmärtää toistensa maailmaa tuovat mieleen ihmisten ponnistukset ymmärtää toistensa kulttuureja. Eikä aina voi onnistaa: koirasta ei ole kehrääjäksi eikä kissasta temppujen tekijäksi. Miksi kiivetä puuhun, jos sieltä kuitenkin putoaa? Miksi haudata luunsa, jos sitä ei kuitenkaan löydä?

Semicin albumin viimeistellyn toteutuksen kruunaa **Markku Konton** erinomainen käännös. Hän on onnistunut kääntämään paitsi sanat, myös niiden sisällön, ja se on puhekuplan kokoisessa tilassa vaativa tehtävä. Albumin ainoa ongelma on tekstaus. Vaikka Semic on tällä kertaa onnistunut löytämään harvinaisen hyvin McDonnellin tyyliin sopivan fontin, ladottu teksti on aina ladottua tekstiä, eikä koskaan vedä vertoja hyvälle tekstaukselle. Sääli.

Kamut 1, Patrick McDonnell. Suomentanut Markku Kontto. Kustannus Oy Semic, 1995.



PELIT SEIS?

Koonnut: Tapio Salminen



Pakkasen jo pureskellessa ulkona liikkuvan nenää vinkkiluolassa vallitsee mukava ja lämmin tunnelma. Westwoodin superpeli **Command & Conquer** näyttää ainakin kirjeiden määrästä päätellen olevan tämän hetken suomalaisten suosikkipeli. Ja kirjeitä kuuluu edelleen heitellä osoitteeseen:

Pelit
PelitSeis?
PL 64
00381 Helsinki.

Tällä kertaa palkintopakettia pääsee availemaan **Not-so-perfect-general** vinkeistään. Kiitoksia kaikille auttajille.

Muistakaahan myös, että kokonaisia ratkaisujakin kannattaa lähetellä, aina niitä välillä julkaistaan. Muista tallentaa tekstisi asciina, ilman mitään muotoilukoodeja. Älä unohda nimeäsi ja yhteystietojasi ja jos haluat levykkeesi takaisin, laita mukaan palautuskuori.

Command & Conquer

Olen juuttunut GDI:n kahdenteentoista tehtävään, jossa Dr. Moebius pitää pelastaa GDI:n piiritetystä tukikohdasta. Minulle lähetetään kuljetushelikopteri, mutta se ammutaan heti alas. Miten pääsen nopeasti eroon SAM:sta vai onko ongelmaan olemassa jokin toinen ratkaisu?

C&C:tä kuola suusta valuen odottanut

On: älä välitä. Lopussa tulee toinen kopteri. –nn

Miten pääsen seitsemännen tehtävän läpi? Onko GDI:n mahdollista saada NODin tankkeja ja toisinpäin?

S.I.N

Pelaamalla ja oppimalla. GDI saa Nodin tankkeja, kun pioneerit valtaavat Nodin Construction Centerin. Ja päinvastoin. –nn

Kun sinulla on yli 1000 yksikköä rahaa, tee tiberium-siiloja ja myy ne heti pois, saat enemmän rahaa kuin sinulla oli ennen siiloja.

C&C

Lords of Midnight 2

Mitä tehdä, kun olen tappanut Shareth of Heartstealerin?

Fence

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Mitä Kreetan raunioilla pitää tehdä?

Kyllästynyt pelaaja

Raunioilla ylitä riippusilta ja poimi mukaasi maanmittauskiikari. Rauniot ovat täynnä erilaisia kiviläjiä. Tutkittuasi kivikedot huomaat kahden niistä olevan löysässä. Potki pinot nurin ja paljastat sarvi- ja häntäpatsaan. Aseta kiikari sarvipatsaan päälle ja tutkaile maastoa.

Etsi tähtäimeen suurten kivisarvien vasen sarvi ja lopeta kiikarointi. (Indy kertoo näkevänsä vasemman sarven.) Siirrä välineet häntäpatsaan päälle ja tarkenna kiikari oikeanpuoleiseen sarveen. Kiikaroimasi linjojen leikkauspisteestä löydät laivankaarella kaivamalla Moonstonen. –ts

Rise of the Triad

Kuinka cowboy-taso läpäistään?

ROTT-fani

The Perfect General 2

Mikäli pelaat hyökkäävää osapuolta, kokeile seuraavaa: Osta paljon kevyitä panssareita ja niiden tueksi muutama raskas vaunu sekä liikkuvaa tykistöä. Lentokoneilla kannattaa hyökätä lähinnä puolustajan tykistön kimppuun ennen hyökkäystä.

Panssariautoilla pystyy tekemään yllättäviä pistohyökkäyksiä niiden hyvän liikkuvuuden ansiosta, joten hanki myös muutama sellainen. Hyökkää suurella joukolla esimerkiksi viholliskaupunkeihin, monet pikkutankkisi yleensä päihittävät muutaman vihollisen raskaat rumilukset. Hyökätessä nopeus on valttia, joten liikuta joukkojasi mahdollisimman nopeasti kosketukseen puolustajan joukkojen kanssa. Älä jää aikailemaan esimerkiksi siltojen lähelle, sillä vihollisen tykistö tekee pahaa jälkeä osuessaan suuren joukon keskelle.

Mikäli pelaat mieluummin puolustavaa osapuolta, voit vastaavasti kokeilla seuraavaa:

Hanki keskiraskaita panssareita, panssarintorjuntayksiköitä, konekivääriyksiköitä, jalkaväkeä, raskasta tykistöä ja, jos rahaa riittää, miinoja. Suojaa tykistöäsi sijoittamalla muutama kk-yksikkö tykkien viereen ilmahyökkäyksien varalta. Sijoita pst-yksikkö ja jalkaväkeä kaupunkeihin vihollisen pistohyökkäyksien varalta. Miinoja kannattaa kylvää kaupungin ympärille tai tärkeille kulkureiteille. Hanki linnoituksia, jotta voit sijoittaa niihin pst-miehiä ja panssareita.

Käytä raskasta tykistöä vihollisen yhteenkasaantumiin, esimerkiksi siltoja ylittävät viholliset ovat hyvä maali sulkutulelle. Yritä myös tykistökeskitystä hyökkäyskiilan kärkiosaan. Vihollisen liikkuessa voit ampua joillain yksiköillä, mutta säästä tulituksesi vasta lähelle päässeisiin vihollisiin. Jos ammut liian aikaisin, saattavat jotkin viholliset päästä livahtamaan ohitsesi kaupunkiin, etkä voi enää estää niitä.

Not-so-perfect general

Dreamweb

Mistä löydän ehjän sulakkeen TV-studiolla olevaan vinssiin?

Jumissa

Tullessasi sisään studiolle nosta tiskiltä oleva lehti, löydät sen alta ovikortin. Kortilla pääset vasemmalla olevaan komeroon, josta löytyvästä sähkötaulusta voit pölliä ylimääräisen sulakkeen. –ts

XCOM: Terror From The Deep

Miksi en pysty pitämään uusia vankeja elossa, vaikka alien containment olisikin tyhjä?

I need more prisons

Kyseessä on ikävä bugi, jota Prosen pojan eivät ole saaneet korjattua edes tähän sarjan kakkososaan mennessä. Valitettavasti sinun on aloitettava peli alusta tai aikaisemmasta tallennuksesta. Kokeile aina pelissä mahdollisimman pian, toimivatko alien containmentit, sillä bugi (onneksi) ilmenee vain silloin tällöin. –ts

Jagged Alliance

Heksahuijausta palkkasotureina kunnostautumattomille: Valitse miehet ja aloita peli. Tallenna peli kesken ensimmäisen päivän quicksavena ja poistu pelistä. Lataa QUICK.SAV heksaeditoriin. Etsi haluamasi miehen nimi, laske nimen alusta 22. ja 23. heksat ja muuta niiden arvoksi 63. Muuta seuraavat viisi heksaa nolliksi ja niitä seuraavat yhdeksät heksaa 64:ksi. Tee sama kaikille miehillesi, tällöin joukkojesi energia ja kaikki taidot pitäisi olla täysillä. Bonuksena palkka on tipahtanut nolliin. Homman voi toistaa aina tarvittaessa.

Joku

Lands of Lore

Conrad, Baccata and Paulson (Pelit 8/95). Tietääkseni Yvelissä ei ole enempää ovia, joista voisi hakata laudat pois. Valitettavasti White Towerin aaveisiin tehoaa vain osa aseistuksesta, esimerkiksi pitkistä miekoista (long swords) tehoavat Flyer, Snarl, Entropy ja Protector. Myös Emerald Blade tehoaa erinomaisesti aaveisiin.

Saadaksesi Mist of Doom -loitsun sinun pitää päästä Catwalk caves 1:een, jossa ylin arkku sisältää taian. Eliksiirin tekoon tarvittavan kupin (Cup of Faith) saat tornin alimmalta tasolta vanhalta naiselta, joka kysyy sinulta manuaalin koodeja.

Rapture

Dune

Mitä pitää tehdä kun Jessica sanoo: "Walk out into the desert, stay there a while: let it penetrate you". Olen käynyt aavikolla monta kertaa, mutta mitään ei ole tapahtunut. Mistä löytää fremeneiden johtajan?

Antti

Mene aavikolle kävellen ja pysy siellä jonkin aikaa. Fremeneiden johtajan löytää, kunhan on tutkinut tarpeeksi monta sietchiä. –tl

Woodruff and the Schnibble of Azimuth

Kimmo (Pelit 7/95). Bluxtre Pulp pitää käydä kastamassa baarin edessä tervatynnyrissä, niin se pysyy meteoriitin iskukohteessa. High Morals clubille pääsee asianmukaisilla vaatteilla, jotka saat, kun pääset tehtaaseen töihin.

Tehtaaseen voi pyrkiä töihin tunkemalla (toisen tason hissiruudun kameralla) itsestään otetun kuvan Tobozonin asemaan, jolloin se lähtee tehtaan pomolle. Woodruffin ulkonäkö kaipaa kuitenkin viilausta, joten ennen kuvanottoa pukeudu seuraavasti: (kameran edessä) paidan rintamus, kumineula ja silmälasit. Lisäksi iske tervaharja päähäsi ja kauniit tekohampaat suuhusi.

Lightspeed Smuggler

Commander Keen 5

Mitä pitää tehdä Brownian Motion Inducer -tasolla ison koneen luona?

Robo Red

Slipstream 5000

Tässä tulee neuvoja muutamaan rataan.

Arizona: Ota Charger, mutta älä Exotic missileitä.

Chicago: Ota Loader ja käytä turboa niin pian, kuin se on mahdollis-

ta. Lennä oikealle kohdasta, jossa on kaksi tunnelia vierekkäin. Saapuessasi tunnelin siniseen kohtaan paina käytä turboa.

Amazon: Ota paljon turboja ja aja lujaa.

London: Ota kolmas turbo ja Disrupter. Varo lentävää käännöstä vasemmalle, mutta aja loput radasta täysillä. Lennä matalalla ja mene oikeaan tunneliin. Kun pääset Thamesin luokse, käytä turboa ja päästele täysillä. Varo tiukkaa vasenta. Käytä PITejä joka kierroksella.

Norway: Ota toinen Disrupter. Aja niin korkealla, kuin voit. Kaahaa oikeasta tunnelista ja käy joka kierroksella PITillä. Suorilla voit päästellä vapaasti turbo päällä.

Egypt: Ota muutama Scambler, pysy korkealla ja mene alhaalla olevaan tunneliin. Säästä turboasi loppusuoralle.

France: Pysy vasemmalla ja vältä PITiä.

New York: Lataa ja paukuta.

Ghost Rider

Premier Manager 3

Hagi (Pelit 6/95) Soita numeroon 945475, saat 1,5 miljoonaa puntaa. Voit soittaa myös numeroon 718143 saadaksesi assistant managerin.

PC-peluri

Ultima Underworld I

Miten saan Ring of Humanityn? Tasolla viisi ritarin antamat ohjeet ovat melko epäselvät. Missä järjestyksessä vipuja pitää vetää?

Kanan-nahka

Jos muistini pelaa, trikki oli seisoa keskellä huonetta olevaa koroketta ja vetää vivut sieltä. –nn.

Guilty

Olen Jack T. Laddin roolissa juuttunut munkkien planeetalle. Olen saanut kukan ja irrottanut sen terälehdet. Mitä nyt?

Ville Järvenpäästä

Etsi Bag of Yeast ja mene huoneeseen, jossa on viiniä valmistumassa. Heitä Bag of Yeast viiniin, paikalle tulee (muistaakseni) munkki, joka onnistuu sotkemaan pukunsa. Seuraa munkkia, pölli tämän kaapu ja pue se yllesi. Etsi Ysanne ja juttele hänelle kahdesti karkaamisesta. Nyt suksi takaisin rannalle, josta löysit kukkasen. Aseta ensin kukka maahan ja sen jälkeen suunnista Ysannen luo jättäen joka huoneeseen yhden kukan terälehden. Ysannen luota poistuessasi pitäisi alkaa tapahtua. Tämä kohta on harvinaisen kuttumainen, eli juonen onnistuminen saattaa olla jostain olemattomasta jutusta kiinni. –ts

Hugo I

Olen ottanut talon edestä kurpitsan ja saanut sen sisältä avaimen, mutta miten taloon pääsee sisälle?

Jani Heikkilä

Hugo 3 Jungle of Doom

Kuinka noitatohtorin talosta pääsee ulos ja miten puron saa tukittua?

Penelope

Myst

Miten ihmeessä päästään pois Mechanical Agesta ja mitä tehdään laiturin merkkikytkimestä löytyvällä valkealla kirjeellä?

Pakko päästä loppuun

Inca

Joonas Saarinen (Pelit 7/95) Nuolia painellaan seuraavasti: vasenta viidesti, ylänuolta kerran, oikealle kolmesti ja kahdesti alanuolta.

Marko N

Daemonsgate

Kuinka kaupungista pääsee ulos? Olen vapauttanut Travis-nimisen hepun vankilasta, listinyt Hanri the Knifen ja ottanut Traviksen haluaman Hanrin sormuksen. Pitääkö sormus myydä Travikselle? Avainta Travis ei tunnu antavan, joten mitä tehdä?

Nervous Breakdown

Heretic

Kirjoita pelin aikana:
kitty = pääset seinien läpi
massacre = tappaa kaikki viholliset tasolla
ponce = 100 % energiaa
quicken = kuolemattomuus
rambo = kaikki aseet ja ammukset
ravmap = karttakoodi (pakko olla kartassa)
shazam = aseen tehon parannus
skel = avaimet

J.O.

Gauntlet 2

Pysy paikallasi 10 sekuntia, kaikki ovet avautuvat. Pysy paikallasi 145 sekuntia, kaikki seinät muuttuvat exiteiksi.

J.O.

Wacky Wheels

Kirjoita pelin aikana:
turbo = paina jarrua + tulitusta, niin auto kiihtyy
jump = paina jarrua + kaasua hypätäksesi
hog = 99 siiliä
ice = 99 jäätä
fire = 99 tulta

J.O.

Jazz Jackrabbit

Kirjoita pelin aikana:
bouf = hetkeksi näkymätön
gunhead = aseet ja ammukset
sable = lisää nopeutta
cstrike = lentävä rullalauta
doom = vaikeammat viholliset
lamer = harppaa kenttä
tim = kokeile

J.O.

Theme Park

Kirjoita nicknameksi HORZA, niin seuraavista näppäimistä saat:
CTRL + C = rahaa
ALT + Z = kaikki laitteet
CTRL + Z = kaikki kaupat
F8 = neuvotteluruutu
8 = uudelleen neuvotteluyritys

Editoi heksaeditorilla seivaustiedoston kohtia 10–13. Korvaa ne sarjalla FF C9 9A 3B, saat 999,999,999 rahaa.

Black Thorne

Taso	Koodi
1	dbq7
2	fbwc
3	qp7r
4	wjtv
5	rryb
6	zs9p
7	xjsn
8	cgdm
9	tj1f
10	gsg3
11	bmhs
12	y4dj
13	hckd
14	nrlf
15	j6bz
16	mjxg
17	k3ch

Juha

The Lion King

Olemme jumissa Valmistaudu-tason viimeisessä huoneessa, jossa on kuumia lähteitä ja katosta putoaa kiviä. Miten pääsemme eteenpäin?

Erittäin epätoivoiset

Mene ihan oikeaan alakulmaan seinään kiinni. Aina kun kivi putoaa hyppää ylöspäin, ettei se osu. Kun kiviä ei enää putoa säännöllisesti, hyppää kuuman lähteen päälle, silloin kun se ei purkaudu. Hyppää ja hakkaa ylhäällä olevia tippukivia aina kaksi kertaa kerrallaan, kunnes kivi tippuu lähteen päälle. Varo kuitenkin, sillä joka kolmannen lyönnin jälkeen lähde purkautuu, eli mene suojaan. Kun kivi on lähteen päällä, mene sen päälle ja odota kunnes lähde purkautuu ja heittää sinut seuraavaan jaksoon.

Joonas Luukkala.

Little Big Adventure

Miten tai millä juomaveden maku muutetaan? Entä miten kirjoja voi lainata kirjastosta? Miten Port Beloogalle pääsee?

Knightmare

Miten löydän avaimen kolmanteen itkevään oveen tehtävässä Cup of Life? Mikä on Mystic chamber?

Sinar the mage

The Settlers

Taso	Koodi
2	station
3	unity
4	wave
5	export
6	option
7	record

Juha

ATARI

RAYMAN

REISKA VALLOITTAA SUOMEN!

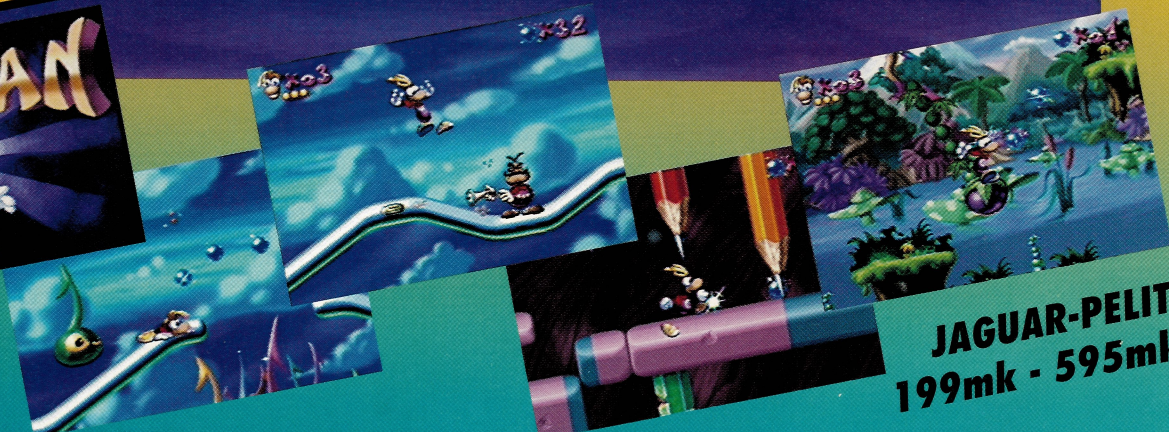
REISKAN LÄPIPELAUS-KILPAILU!

Pelaa Jaguar-Rayman eli Reiska läpi Aidosti ja voita 10 kpl vapaavalintaisia Jaguar-pelejä.

SÄÄNNÖT:

1. Vie läpipelattu Reiska-moduli valtuutetulle jälleenmyyjälle, joka lähettää sen maahantuojalle.
2. Liitä pakettiin: -kopio Reiskan ostokuitista
-henkilö-, puhelin- ja osoitetietosi
-palkintopelitoivelistasi
3. Voittaja saa palkinnot paluupostissa.
4. Kaikille vastanneille palautetaan pelimodulit ja mukaan tulee myös yllätyspalkinto.





JAGUAR-PELIT
199mk - 595mk

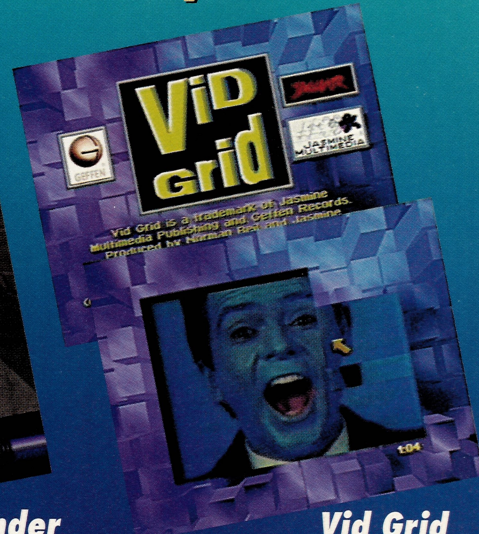
UUSIA HUIPPUPELEJÄ PELILIIKKEISSÄ, ESIM.:



Blue Lightning



Highlander

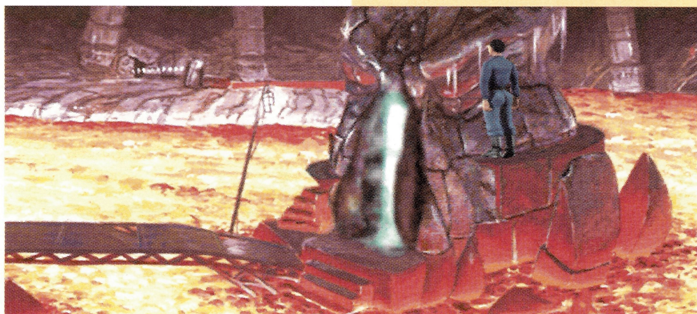


Vid Grid



Prisoner of Ice

osa 2/3



Terminal Velocity

Huijauskoodit:
- Trigods = kuolemattomuus
- Trifir0 = kuolemattomuus
- Trifir9 = kuolemattomuus
- Trishld = suojat täysille
- Trinext = seuraava rata
- Maniacs = After Burner
- Trscope = oskilloskooppi
- Triburn = Terminal Velocity
- Trframe = Frame rate näkyviin
- Trifir ja joku numero = aseita

Juha

Dark Forces

Huijauskoodit:
- laimlate = good mode
- lapogo = korkeus
- lapostal = aseet
- larandy = superaseet
- launluok = kaikki inventaariot
- lacs = kartta
- laredlate = jäädytys
- laskip = päättää tehtävän
- labug = hyönteismoodi

Juha

Epic Pinball

Paina esc-b-n, saat toisen pallon peliin.

Juha

Monkey Island 2

Olen saanut kolmannen kartan, mutta en tiedä, mitä sitten pitää tehdä. Mitä haudassa oleville arkuille tehdään?

S-V-M

Kipitä hautausmaalla olevaan kryptaan. Oven avaat Stanin avaimella. Lueskele "Kuuluisien merirosvojen sanontoja" ja pane merkille mitä kokki sanoi. Avaa se arkku, jossa on kokin sanat. Ota hieman tuhkaa mukaasi ja käväise Mojon luona. Tämä antaa mukaasi "Tuhka eläväksi" -pulveria. Ripottele sitä tuhkien päälle ja

Ota kaapeli ja yhdistä se oikealla olevaan tankoon. Näin pääset jäisen kohdan yli sukellusveneen keulalle. Avaa kansiluukku, ota metalliesineet ja yhdistä ne. Käytä syntynyttä avainta komentosillan oveen ja mene sisälle. Hae makuukammion kaapista Hamsunin muistiinpanot. Ja taas yksi hirviö löytää tiensä komentosillalle palatessasi sinne. Katso sukellusveneen hallintalaitteita ja löydät punaisen napin. Työnnä Searsin avaimet laitteeseen aktivoidaksesi sukellusveneen itsetuhomekanismin. Poistu nopeasti!

Kellarissa tapahtuu

Kun palaat tukikohtaan, lääkäri antaa sinulle kirjasen. Kohta vuodeosastolla tapahtuu kauheita. Jostakin ilmestynyt hirviö popsii Quincyn poskeensa, joka huutaa ennen shokeeraavaa kuolemaansa jostakin kivestä kartan takana. Juokse Searsin toimistoon, mutta muista napata lääkärin pöydältä neula (pikselin kokoinen). Käytä sitä Searsin toimiston seinällä olevaan suureen etelänavan karttaan. Ota sen takaa paljastuneesta luukusta tavarat ja palaa kellariin. Hävitä hirviö M'narin kiven avulla. Kohta löydät itsesi eksoottisimmista maisemista.

Buenos Aires – vuoden turistikohde

Puhu Dianelle museon aulassa, sen jälkeen jututa virkailijaa, Hernandezia. Pitkän välianimaation jälkeen (saat museon johtajalta Jorgelta kirjan sivun, jolla on myöhemmin merkitystä) pitäisi paeta museosta, mutta ulko-ovea ei sovi käyttää viranomaisten vuoksi. Seuraa Dianea kirjastoon lasioven kautta. Ota oven vierestä kirjapinosta kirjat ja nurkasta keppi. Tutki kirjahylly tarkasti ja huomaat erillisen kirjan. Räpelöi sitä ja konttaa salaovesta.

Pääset kirjaston ylemmälle tasolle, jossa on rikkoutuneet tikapuut. Korvaa puuttuva puola kepillä ja jatka ylös. Kolmannella tasolla kirjahyllyssä on sopiva aukko aseta-kirjat-oikeassa-järjestyksessä-ongelmalle, joten laita poimimasi kirjat hyllyyn. Ensiksi sivistystä eli vasemmalle Sofokles, sitten kulttuuria Shakespearen muodossa ja lopuksi Nuoren Wertherin kärsimyksien (siis Goethe) myötä ilmestyy portaikko. Seuraava taso onkin helppo. Kävele vain Dianen ohitse oikealle ruudusta ulos. Ylimmällä tasanteella tutki Homeroksen rintakuvaa, jolloin Edgar Allan Poen pystiin ilmestyy salaluukku. Ota avain ja avaa sillä ovi parvekkeelle.

Kiipeä Venuksen patsaalle ja hyppää siitä Jupiterin jalkojen juureen. Katso kiekonheittäjäpatsaan kädessä olevaa kiekkoa ja yritä ottaa se. Kuinka ollakaan, natsit saapuvat paikalle ja vievät teidät salaiselle tukikohdalleen etelänavalle.

Schlossadlerin salat

Ota ruokailuvälineet pöydältä ja kaiva lusikalla reikä vasemmalle seinään. Kuuntele, mitä Parkerilla on sanottavana. Kohta natsit tuovat sinulle kynän ja paperia, joilla sinun pitäisi kirjoittaa valekirje esimiehillesi. Tallenna tilanne, koska seuraava ongelma vaatii nopeutta. Ota tuoli, tuki saamallasi paperilla lavuaari ja avaa hana. Kohta natsi ilmestyy ihmettelemään sellistäsi vuotavaa vesivirtaa, jolloin lyöt häntä tuolilla. Ota ruholta avaimet ja lukitse sellisi ovi. Älä siis mene käytävälle! Siirrä pöytää ja aseta tuoli sen päälle. Nouse rakennelman päälle ja avaa tuuletuskanavan ritilä lusikalla.

Kömmi tunneliin ja jatka ryömimistä oikealle. On ihan sama kumpaan tunneliin suunnistat, sillä ne vievät samaan paikkaan.

Saavut maanalaiseen luolaan. Väännä taustalla sojottavaa stalagmiittia, jolloin kiviportti vasemmalla avautuu. Ota sen takaa ametisti ja rubiini. Kävele oikealle suuren kallon luo. Aseta ametisti rumiluksen oikeaan silmään ja rubiini vasempaan. Astele ilmestyneen alttarin sisälle.

Jatka oikealle malmivaunun luokse. Ota sieltä rautatanko. Palaa hieman taaksepäin ja käytä kankea kiviseinässä olevaan irtokiveen (jälleen pikseleistä kiinni). Kuumenna kanki kastamalla se laavalammikkoon. Käytä tulikuumaa tankoa vaunun jäätyneeseen renkaaseen. Työnnä vaunua ja se avaa rautaportin. Poistu nopeasti oikealle, ennen kuin sulanut jään vanki ottaa sinut hyytävään syleilyynsä. Tunge hyvin palvellut tanko tuulettimeen ja loikkaa sen lomitse.

Taas näkyy niitä natseja ja tällä kertaa yksi niistä pitää tylsän (ja tyypillisen) uhkailupuheen, jonka päätteeksi loihtii esiin jään vangin. Et kauan seuraa tapahtumia ritilän takaa, joten pudottaudu tapahtumapaikalle. Taskujesi pohjalta ei löydy juuri muuta hyödyllistä kuin Jorgen antama sivu. Käytä sitä itseesi ja luiskahdat tulevaisuuteen!

Toni Lilja

kokki herää henkiin. Hän ei voi levätä rauhassa, koska muistelee jättäneensä kaasut päälle nakkikojussaan. Siirry rannalla olevaan pikkumökkiin ja väännä kaasut pois päältä. Nyt kokki suostuu antamaan viimeisen kartanpalasen sinulle.

Onneksi olkoon. Olet viimein onnistunut hankkimaan kaikki neljä kartanpalaa, mutta et saa niistä mitään selvää. Tarvitset asiantuntijan – Wallyn. Vie kartat Wallylle ja anna hänelle majakan linssi. Tämä pyytää sinua hakemaan rakkaustaikajuoman Mojolta. Tottele kiltisti ja käppäile Mojon luo.

Sillä välin LeChuck & Cumppanit kaappaavat Wallyn. Mojo aistii tämän ja kehottaa sinua kiirehtimään Woodstickiin. Kartoittajan pöytään on raavittu viesti. Luettuasi viestin palaa rämeelle. Joku on jättänyt sinne LeChuckille osoitetun puulaatikon. Avaa laatikko ja kömmi sisälle. –opm

Universe

Olen päässyt Silphinan taloon, mutta kun Silphina käskee mennä yläkertaan piiloon robotteja, on vastassa ovi, jossa on numerokoodi. Mistä kohtaa manuaalista löydän sen, vai onko se siellä? Entä mitä autolle pitää tehdä?

Hermonsa menettänyt

SM (Pelit 8/95). Silphinan taloon pääset, kun heität ovelle, jossa on laserit, peilin. Peilin saat, kun kytket Filtration systeemin Garvic Homeworldissa pois päältä, ja hyppäät sompaan ilmanvaihtokanavaan (push/pull air ducts). Silphinan talossa juttele hänen kanssaan, kunnes robotit saapuvat. Tämän jälkeen attack door keypad with metal bar, mene yläkertaan, avaa komero, pue puku päällesi ja käytä arm computeria konsoleihin. Käytä konsoleita ja avaa ikkuna. Hyppää ulos, käytä arm computeria "autoon" ja hyppää sisään. Sisällä käytä keycardia vasemmalla olevaan control paneliin. Käytä oikealla olevaa konsolia ja paina numerosarja 87764 ja nouset taivaan sineen. Tästä se saikkailu vasta alkaa.

Warwolf

Magic Carpet 2

Perustaltaan Magic Carpet 2 on vain parannettu versio edeltäjästään. Lentämiseen ja taikomiseen pätevät samat kikat kuin Magic Carpetissakin.

Päämäärät

Puhdistaessasi tasoa ole varovainen, ettet lennä liian lähelle jo ilmestynyttä poispääsyä, sillä se saattaa imaista sinut pois tasolta ennen kuin itse haluat sitä. Selvitettyäsi maailman älä heti poistu paikalta, vaan lentele ympäriinsä löytääksesi experience scrolleja. Usein nämä scrollit eivät edes ilmesty ennen tason päättymistä.

Sisäänpäästyt salaisiin lisämaailmoihin eivät nekään ilmesty kuin vasta päästyäsi tason lävitse.

Salaiset maailmat

Normaalien tasojen joukkoon on piilotettu sisäänpäästyt viiteen erikoistasoon. Niitä ei tarvitse läpäistä pelin läpi pääsemiseksi, mutta salamaailmat ovat muuten todella kannattavia paikkoja. Niistä löytyy rutkasti lisää kokemusta, ja joistakin voit jopa onnistua saamaan pari tehokasta taikaa. Kuten arvata saattaa, salamaailmoissa vastus ei aina ole kaikkein helpointa, mutta niissä ei ole ansoja, eivätkä vihollismaagit koskaan vieraile niissä. Sisäänpäästyt salamaailmoihin eivät ilmesty ennen normaalitason päättymistä, ja silloinkin ne ovat piilotettuja.

Yleisin näköeste on rakennus. Jos lennellessäsi tason päättymisen jälkeen huomaat maassa suuren synkän talon, joka ei mielestäsi ollut paikalla hetki sitten, kannattaa taloa moukaroida hetki loitsuilla. Ehkäpä talo kätkee sisäänkäynnin salamaailmaan.

Uusia hirviöitä

Cymmerian
elämä: 7500/80
mana: 3750x3
vaurio: 300/linnavaurio 60

Ehkäpä yksi pelin aggressiivisimmista hirviöistä. Kestävä ja ärsyttävä, muttei kuitenkaan äärettömän vaarallinen. Äitihirviötä vaarallisempia ovat ne kolme pientä linnantuhoajaa, joiksi Cymmerian hajoaa kuollessaan.

Devil
elämä: 1000
mana: 4500
vaurio: 500

Vaikka Devil ei olekaan vaarallinen kuin parvissa tai ahtaissa tiloissa, se on hyökkäävä ja tuntuu olevan erittäin taitava hyökkäämään väijyksistä. Koska Devil on pieni ja nopea, paras taika sitä vastaan on Meteori tai jokin muu aluevaikutteinen taika.

Firefly
elämä: 600
mana: 300
vaurio: 300

Vastaavat mehiläisiä, mutta toimivat yöllä ja ovat vähemmän aggressiivisia. Tulikärpäset eivät koskaan hyökkää ensin, ja liikkuessaan ne ovat hieman mehiläisiä hitaampia.

Goat
elämä: 600
mana: 300
vaurio: ei ole

Nelijalkaista manaa. Vuohet ovat täysin harmittomia manavarastoja.

Hydra
elämä: 920–1840
mana: 20000
vaurio: 850

Hydra on ylivoimaisesti pelin vaikeimmin eliminoitava hirviö. Yllä oleva elämä kuvaa yhden pään elämämäärää, ja päitä Hydralla on kokonaista seitsemän kappaletta. Lisäksi päät regeneroivat nopeasti, ja Hydra voi kuolla vain, jos kaikki päät ovat kuolleita yhtä aikaa. Paras strategia Hydran tappamiseen on käyttää täysitehoisten Meteorin ja Lightning Boltin yhdistelmää niin, että pommitat Hydraa jatkuvalla kahden Meteoriitin ja yhden Lightning Boltin sarjalla.

Leviathan
elämä: 8000
mana: 4000
vaurio: 2000

Leviathan on Magic Carpet 2:n ainoa pelkästään vedessä elävä hirviö. Suurimman osan aikaa Leviathanit ovat lähes kokonaan veden alla, niistä näkyy vain vähän pinnan yläpuolella. Joskus ne kuitenkin kurkottavat ylös vedestä. Leviathanit ovatkin oikeastaan haavoittuvaisia vain näinä lyhykäisinä hetkinä. Ainoa luotettava keino Leviathanien metsästämiseen on käyttää itseäsi syöttinä. Lentele matalalla ötökän lähellä ja heittele siihen joitain heikkoja hyökkäystaikoja, jotka ärsyttävät eräitä. Kun Leviathan sitten kurottuu hyökkäykseen, viskaa sitä tuhoisimmalla taiallasi – Meteoriitti on erinomainen.

Mana Worms
elämä: ei tietoa
mana: ????+
vaurio: ei tietoa

Manamadot ovat täysin immuuneja kaikille hyökkäyksillesi, joten älä turhaa tuhlaa aikaasi niiden kanssa. Voit kuitenkin possessoida niitä lentämään linnaasi täydentämään manavarastoasi. Jos linnasi tuhoutuu, kaikki valtaamasi manamadot karkaavat.

Manticore
elämä: 10000
mana: 5000
vaurio: 350

Manticoret ovat vahvoja laumaeläimiä. Niillä on myös ärsyttävä vihreä tainnutussäde, joka saattaa jättää sinut haavoittuvaiseksi eläinten tuhoisille hyppyhyökkäyksille. Tärkeintä Manticoreja vastaan taistellessa on pysyä lauman ulkopuolella – älä koskaan päästä parvea ympäröimään sinua. Korkealla lentäminen ja kaukaa hyökkääminen ovat myös suositeltavia vaihtoehtoja.

Moon Dweller
elämä: 10000
mana: 100 (alussa)
vaurio: 500 (automaattinen)

Moon Dwellersit leijuvat korkealla ilmakehässä maton maksimikorkeuden tai taikojesi kantaman yläpuolella. Ne laskeutuvat kantaman sisäpuolella ainoastaan syömään manaa, ja jokainen niiden syömä manapallo lisää otuksen manamäärää. Moon Dwellersillä on todella paha salamasadehyökkäys, jota vastaan Invulnerability on haluttua tavaraa. Paras strategia on yrittää iskeä nopeasti ja toivoa saavansa Dwellersin hengiltä ennen tämän ensimmäistä hyökkäystä.

Sentinel
elämä: 36000
mana: 18000
vaurio: 500 (automaattinen)

Näillä lentävillä kivipäillä on lasileuka, sillä Rebound-taian avulla Sentinelit mätkivät pian itsensä hengiltä.

Spider
elämä: 5500
mana: 2250
vaurio: 100

Hämähäkit ovat nopeita ja vaikeasti havaittavia. Ne yrittävät vetää sinut maahan luokseen. Pahinta hämähäkeissä on niiden tapa hyökätä sokeasta pisteestäsi aivan maton alta. Ne myös viihtyvät synkissä ja kivisissä osissa, joista niitä on lähes mahdoton havaita. Aluetaiat, kuten Meteor, ovat erittäin käytännöllisiä hämähäkkejä vastaan.

Troglodyte
elämä: 16000
mana: 8000
vaurio: 1500

Isoja ja ilkeitä, mutta onneksi hitaita. Korkealla lentäminen on paras tapa välttää Treglodyteja.

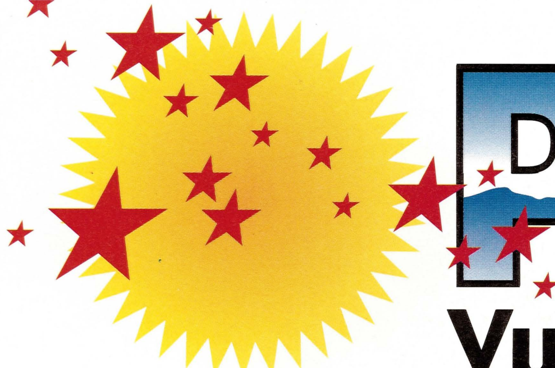
Vissuluth
elämä: 30000
mana: ei tietoa
vaurio: Lightning, Fireball: 800, Meteor 4500

Pelin lopussa joudut kohtaamaan itse Vissuluthin. Taistelu ei ole kovinkaan vaikea, sillä Vissuluth on paikallaan koko ajan. Käytä parhaita suojaloitsujasi ja voimakkaimpia hyökkäysloitsujasi. Jos mana tai elämäsi näyttää laskevan uhkaavan vähiin, käy virkistäytymässä linnassa ja palaa viimeistelemään homma.

Zombie
elämä: 4400
mana: 2200
vaurio: 14 (automaattinen)

Zombiet eivät aiheuta suoranaista vauriota, mutta niiden ulvonta kuluttaa pois manavarastojasi. Niillä on myös kyky riistää sinulta taikoja, jotka jäävät ilmaan taikakannussa, joka sinun täytyy uudelleen kerätä. Tapa zombiet nopeasti, ennen kuin niistä koituu liikaa haittaa.

Kääntänyt Tapio Salminen



PELIT
Vuoden sisältö

Oheiseen taulukkoon on koottu vuoden aikana julkaistut peliarvostelut. Vasemmalla on pelin nimi, seuraavassa sarakkeessa sen saamat pisteet, sitten lehti, jossa peli on arvosteltu ja alla tarkennuksia. Esimerkiksi "lyh" tarkoittaa, että pelistä on Lyhyesti-palstan arvostelu ja sen perässä esimerkiksi A1200, että peli on testattu Amiga 1200:lla.

XX pisteiden tilalla tarkoittaa, että pelille ei ole annettu pisteitä. Kyseessä voi olla myös ns. datalevyke.

Arvostelut

1942 – Pacific Air War	XX	4
lyh data		
3D Lemmings	92	7
3-D Ultra Pinball	70	9
1830 – Railroads and Robber Barons	68	5
A IV Networks	58	8
Abuse	92	8
Across the Rhine	50/80	7
Actua Soccer	90	10
AD&D – Ravenloft: Stone Prophet	84	5
AD&D: Dark Sun 2: Wake of the Ravager	87	1
AD&D: Menzoberranzan	86	2
Al Unser Jr. Arcade Racing	52	8
Aladdin	50	2
lyh A		
Aladdin	80	2
lyh PC		
Alex Dampier's Pro Hockey	38	6
Alien Breed 3D	77	10
lyh A		
Alien Breed: Tower Assault	80	1
lyh A		
Alien Legacy	80	6
lyh CD		
Alien Logic: SkyRealms of Jorune	80	2
Alien Olympics	50	5
lyh		
Aliens	60	10
Alone in the Dark III	91	2
Apache Longbow	82/90	8
Ascendancy	82	10
Asterix – Caesar's Challenge	XX	6
ATR – All Terrain Racing	90	4
A		
Baryon (SW)	90	9
Battle Beast	60	10
BC Racers	75	4
lyh PC		
Beneath A Steel Sky	82	1
lyh CD		
Big Red Adventure	89	3
BioForge	91	5
Black Knight: Marine Strike Fighter (SW)	75	10
Blackstar: Agent of Justice (SW)	60	8
Burn: Cycle	70	8
Call of Cthulhu 2: Prisoner of Ice	84	6
Cannon Fodder 2	70	1
A		
Caesar II	85	10
Championship Manager 2	83	9
Civil War	71	7
Colonization	82	6
lyh A		
Comanche vs Werewolf	84	9
Command & Conquer	94	7 ja 8
Commander Blood	84	2
Creature Shock	80	1
Crusader: No Remorse	ZZ	9
Cyberia	50/80	2
Cyberwar	15	2
CyClones	74	3
Daedalus Encounter	78/0	5
Dark Forces	82/80	4
Dawn Patrol	74	1
DC Games	92	4
Death Gate	90	1
Descent v. 1.0	89	4
Descent v. 1.1	90	2
Discworld	92	4
Dominus	59	5
Doofus	35	6
lyh		
Dragon Lore: The Legend Begins	65	1
DragonStone	65	2
A		
Dungeon Master II: Legend of Skullkeep	90	6
Dungeon Master II: Legend of Skullkeep	85	10
lyh A1200		
Elite Fighters 3	84	9
Empire II: The Art of War	83	10
EntoMorph: Plague of the Darkfall	85	10
Exile – Escape From The Pit (SW)	82	8
Fade to Black	94	9
Fatal Racing	75	10
FIFA International Soccer	70	3
A		
Flight Commander 2	89	4
Flight Unlimited	83	6
Front Page Sports: Baseball	94	2
PC		
Frontier: First Encounter	90	5
Full Throttle	93	5
FX Fighter	87	6
Galactic Civilizations	86	4
Great Naval Battles 3	94/85	4
Guilty	70	4
Hammer of Gods	70	3
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition	88	6
lyh		
Harpoon 2 Deluxe Scenario Editor	79	6
lyh		
Harpoon II 2.0 Battleset 2 & 3	84/88	5
Hell	85	2
Heretic – City of the Damned	89	2
Heroes of Might and Magic	85	10
Hexen: Beyond Heretic	87	10
Hi-Octane	85	6
Igor: Objective Uikokahonia (SW)	89	8
Iron Assault	55	5
Iron Cross	89	6
Jagged Allience	87	5
Journeyman Project 2: Buried in Time	90	8
Jungle Book	79	8
Jungle Strike	78	5
lyh PC		
Jungle Strike	75	2
A1200		
KA-50 Hokum	77	3
King's Quest VII: The Princeless Bride	93/80	2
Kingdom – The Far Reaches	45	5
Kingpin – Arcade Sports Bowling	80	5
A		
Last Dynasty	50/60	7
Lemmings 3: All New World of Lemmings	88	1
Lion King	78	2
lyh PC		
Little Big Adventure	65/60	2
Lone Eagle: Columbian Encounter (SW)	70	8
Lords of Midnight 3: The Citadel	51	8
Lords of the Realm	70	1
Lost Eden	65	5
Machiavelli – The Prince	84/90	5
lyh PC		
Machines	XX	10
lyh		
Magic Carpet	93	1
Magic Carpet: Hidden Worlds	78	6
lyh CD		
Magic Carpet 2 – Netherworlds	92	9
Marco Polo	87	9
Marvin's Marvellous Adventure	85	1
lyh AGA, CD32		
Mechwarrior 2	91	7
Metaltech: BattleDrome	70	3
Metaltech: EarthSiege	93	1
Micro Machines 2	75/92	7
Mortal Coil	79	10
Mortal Kombat 2	93	6
lyh CD		
Mortal Kombat 2	85	3
A		
Mortal Kombat 3	91	10
Nascar Racing	93	1
Navy Strike	23	10
NBA Live '95	91	6
Need For Speed	90	9
NHL 96	92	9
Noctropolis	87	1
On the Ball	86	7
Operation Body Count	35	3
lyh CD		
Orion Conspiracy	78	6
Panzer General	92	2
Paparazzi	79	6
Perfect General 2	94	6
Phantasmagoria	65	8
Pinball Illusions	91	3
A1200		
Pinball Mania	72	6
Pinball Mania	68	10
lyh A1200		
Pitfall – The Mayan Adventure	91	8
Pizza Tycoon	77	5
Plague of the Moon (SW)	78	8
Player Manager 2	70	9
Powerdrive	65	2
Premier Manager 3	78	3
Primal Rage	85	9
Project-X	84	1
lyh PC		
Psycho Pinball	82	6
Pyrotechnica	76	5
Quarantine	65	1
Realms of Arkania 2: Star Trail	84/74	2
Renegade: Battle for Jacob's Star	70	4
Retribution	63	1
Riddle of Master Lu	88	10
Rise of the Robots	77	1
Rise of the Triad (SW)	76	2
Rise of the Triad	81	5
RoadWarrior	55	10
Scottish Open – Virtual Golf	82	6
Screamer	87	10
Sensible Golf	85	6
A		
Sensible World of Soccer	94/80	2
A		
Shadow Fighter	78	A
Shaq-Fu	65	A
Silverload	15	8
SimIsle: Missions in the Rainforest	72	9





Kone Kuriin — Lehti

Muut jutut — Lehti

Ratkaisu — Lehti

KUVAT SEKAISIN!

Wallu sai uuden kuvankäsittelyohjelman ja onnistui sotkemaan kuva-arkistomme. Auta nyt meitä ja kerro, **mitkä kaksi peliä sisältyvät kuhunkin kuvaan.** Joka kuvassa on siis kaksi peliä, suurin osa kuvista on tuttuja lehtemme sivuilta.

Oikein vastanneiden kesken arvomme kuusi uuden maahantuojan **Gametechin** lahjoittamaa peliä. Voit itse valita, haluatko Time Warnerin **Wayne Gretzky NHLPA Hockeyn**, vaiko Infogramesin uusimman seikkailun **Time Gaten**. Pelit ovat Microdata-yhtiöihin kuuluvan Gametechin yksinoikeustuotteita Suomessa.

Lähetä vastaukset postikortilla **12.1.96 mennessä** osoitteella
Pelit
Kuvat sekaisin
PL 64
00381 Helsinki.

Muista mainita, kumman pelin toivot. Mainitse myös, oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja. Älä unohda nimeäsi ja osoitettasi!

Voittajien nimet julkaistaan helmikuun lehdessä.



A



B


C


D


E

Joulun krypto

Tietokonepelaamisen SM-kisoista tuttu Virginin upea autopeli on joulukryptomme aiheena.

Arvomme kolme kyseistä Virginin lahjoittamaa peliä kaikkien niiden kesken, jotka lähettävät oikein täytetyn ristikon tai kopion siitä **12.1.1996** mennessä osoitteella

Pelit
Joulukrypto
PL 64
00381 Helsinki

Voittajien nimet julkaistaan helmikuun lehdessä.

Logojen suunnittelu vaikeaa

Lehdessä 8/95 julistamaamme logojen suunnittelukilpailuun tuli valtavasti, lähes 600 vastausta, mutta valitettavasti taso ei ollut kovin korkea.

Pyysimme teitä suunnittelemaan uuden PelitHuippu-merkin sekä uudet nimet ja logot Uutiset-, Posti- ja PelitSeis-palstoille. Lähes kaikkien mielestä uutiset ovat "news" ja posti "mail", englanniksi olisimme osanneet ne kuitenkin itsekin kääntää. Samoin esimerkiksi kirjekuori tai postilaatikko postipalstan logona ei mielestämme ole kovinkaan uusi idea.

Myöskään PelitHuippu-merkin uudet logoehdotukset eivät täyttäneet odotuksiamme. Suurin osa oli edelleen piirtänyt huipun, joko vuoren huipun tai sen saman vanhan kolmion. Haimme kuitenkin jotain uutta, emme erilaisia huippuja.

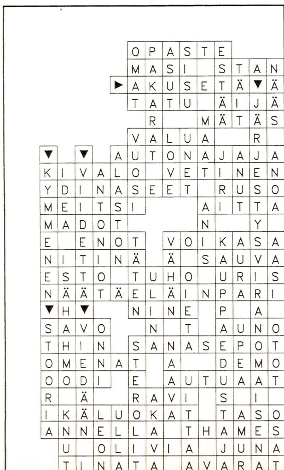
Yksi pelipalkinto PelitHuippu-logosta lähtee **Topi Saavalaiselle** Limingalle. Topin työssä oli uutta ideaa, jota saatamme hyödyntää lehdessä. Kaksi muuta pelipalkintoa arvoimme kaikkien osallistuneiden kesken, ja onni suosi **Sakari Lyylaa** Nummelasta ja **Jenni Saaristoa** Espoosta. Kiitos kaikille osallistuneille vaivannäöstä ja onnea voittajille!

Lokakuun ristikossa Aku-setä

Aku Ankan Juhlasarjojen viides osa oli lokakuun ristikon avainkuvana. Saimme jälleen hurjasti vastauksia, lähes 400 kappaletta.

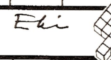
Virheitä ei monestakaan ristikosta löytynyt ja onni suosi tällä kertaa seuraavaa kolmea, jotka kaikki saavat Aku Ankan Juhlasarjat kansiossa, yhteensä 5 upeaa kirjaa: **Tapani Maukonen, Piispanristi, Lauri Lehtinen, Poikko ja Teemu Laaksonen, Lieto.**

Onneksi olkoon voittajille ja hyviä lukuhetkiä!



								▶	15	25	17	14	R	25	17	25
								4	●	4	●	23	●	8	●	19
								17	21	3	10	3	1	15	15	13
								21	●	17	●	1	●	14	●	17
								7	1	3	17	5	15	24	●	●
								●	●	8	●	13	●	16	●	3
●	13	●	22	13	6	13	▼	1	13	6	14	●	4	17	25	1
24	1	19	16	●	21	●		21	8	25	15	15	25	●	●	2
●	19	●	8	●	20	3		21	8	●	15	25	18	7	25	4
4	25	12	24	3	1	●		25	21	10	13	17	25	●	6	●
13	●	25	●	●	13	10		17	●	21	●	5	21	22	22	13
9	13	8	6	3	4	●		25	1	1	3	●	8	●	14	●
21	●	23	●	23	13	13		●	●	17	14	1	14	17	25	1
19	13	13	4	3	11	●		3	17	14	17	●	●	2	●	21
25	●	●	3	4	17	3		●	1	25	25	6	25	17	17	14
17	3	8	8	●	●	22	●	23	21	25	18	25	●	3	●	14
●	6	●	2	9	15	3	●	●	22	8	25	17	21	18	25	17
6	25	18	18	●	25	8	11	25	●	21	4	13	17	●	14	●
●	8	25	18	17	17	21	●	23	13	18	21	17	4	21	17	●
13	21	1	3	●	19	●	18	13	22	3	25	●	3	●	13	●
17	●	15	●	8	25	4	21	18	3	18	●	●	22	3	17	13
17	24	15	15	21	●	14	15	21	17	●	6	21	3	4	●	4
25	●	25	●	17	●	8	21	4	17	21	2	●	17	21	8	25
12	25	1	20	1	25	11	17	●	25	●	15	13	13	17	●	15
25	●	21	●	25	●	25	25	17	25	6	21	●	4	3	22	3

SANARIS OY



1	2	3	4	5	6	7	●	●	●	8	9	10	11	12	13	14
●	●	●	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	●	●	●

Nimi ______ Osoite ______

Postitoimipaikka ______ Puhelin (myös suunta) ______

Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni ______

THE LARGEST COMPUTER GAMES MAGAZINE IN SCANDINAVIA

PELIT

English Summary

Actua Soccer (Gremlin). It had to happen sooner or later. Every other game has virtual this and that so now we have a soccer game with wild, flowing camera angles. Actually, it is pretty decent soccer.
Aliens (Mindscape) are just lovely, but we prefer to admire them on the silver screen or in comic books. This so-called adventure is just an excuse to slap nice alien images together and call it a game. Stay clear of these bugs.
Ascendancy (The Logic Factory/Virgin) is almost exactly like Master of Orion. But despite the copycat approach and the flaws in the interface the game is strangely interesting.
Battle Beast (7th Level). Cute characters and nice animations don't make a good game.
Black Knight (SE Software/FormGen). Excellent flight model, but somehow the game itself is missing. In the age of million dollar budgets and huge design teams, this is an admirable solo effort.
Caesar II (Impressions/Sierra) Province administration and city planning in the Roman Imperium. Feels like a good combination of different genres, until it starts repeating itself.
Empire II: The Art of War (New World Computing/U.S. Gold). Something like this has been seen many, many times before. However, excellent options for rules customization make it somewhat interesting.
EntoMorph: Plague of the Darkfall (SSI/Mindscape). SSI is going in the right direction with the RPGs. EntoMorph is quite enjoyable.
Fatal Racing (Gremlin). Only for Pentiums. Bad programming makes the driving horrible on 486s.
Heroes of Might and Magic (New World Computing/U.S. Gold). With its naive looks and good AI it jumps straight in to the Top Ten of light strategy games.
Hexen (id Software/GT Interactive) What can you possibly squeeze out from a dead cow? With a few technical innovations and role-playing elements, Raven actually manages to breathe new life into the Doom engine.
Mortal Coil (Vic Tokai/Virgin) would be a good tactical shooting game without the "search-for-the-secret-button" puzzles. Nice try, though.
Mortal Kombat 3 (GT Interactive) Fatalities, animalities, babalities, blood, gore and silly costumes. Perfect arcade beat-em-up which is hilarious fun as a two-player game.
Navy Strike (Rowan Software/Empire Interactive). An excellent idea, but nothing, NOTHING works.
The Riddle of Master Lu (Sanctuary Woods/U.S. Gold) is a nice traditional adventure in Indiana Jones style.
Roadwarrior (Gametek) is a very frustrating "Doom on wheels".
Screamer (Virgin) looks as if it´s come straight from an arcade or some superconsole. Straightforward and good looking but with limited challenge. Good fun while it lasts.
Steel Panthers (SSI/Mindscape) Uraa! This one brought tears into eyes of our veteran miniature wargamers. Grigsby has done it again. Historically accurate and this time with good playability and nice graphics. And there are Finnish troops!
Thunderscape (SSI/Mindscape). Ugly but playable. A standard RPG.
Witchhaven (Capstone/U.S. Gold). The AI is not too good. Beautiful, but unexceptional.

Vuosi vaihtuu

Pelit aloittaa viidennen vuosikertansa ja on suositumpi kuin koskaan. Arvosteluissa vuoden ensimmäinen Pelit tarjoaa pelejä, jotka ehtivät vielä ilmestyä ennen joulua. Mukana ovat ainakin Mission Critical, Worms, SU-27 Flanker, todennäköisesti The Dig ja Rebel Assault II, Shivers ja Gabriel Knight II, FIFA 96 ja Tilt. Ja vaikka mitä.

Vuoden peli

Jatkamme perinteitä ja lähdemme äänestämään Vuoden parhaita pelejä. Joka vuosi äänestykseen on osallistunut satoja lukijoita, ja niin käy varmasti tänäkin vuonna. Mutta miten äänestetään, se selviää ensi lehdessä.

Ratkaisuja

Nyt on aika taas lähteä ratkomaan seikkailupelejä. Vuorossa on Simon the Sorcerer 2, joka onkin jo pitkään puhuttanut PelitSeississä. Mutta kuka lähettäisi meille hyviä strategiavinkkejä Command & Conqueriin, NHL 96:een ja muihin "älypeleihin"?

Vuoden ensimmäinen Pelit ilmestyy tammikuun puolivälissä. Tsup, tsup.

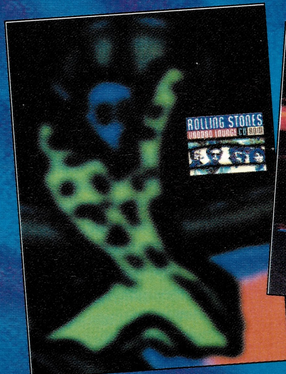
Hyvää Joulua ja Onnellista Uutta Vuotta, toivottaa koko Pelit-lehden porukka!



JOULUN TÄHTIPELIT

Voodoo Lounge

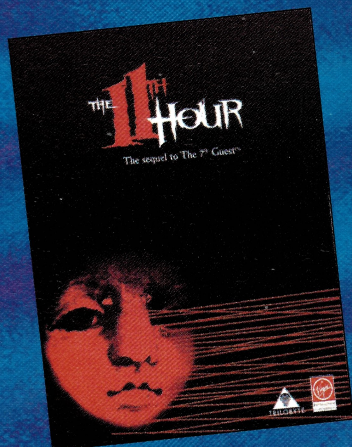
Voodoo Lounge on linna, jonka sokkeloista sinun on löydettävä "Rollareiden" jäsenet. Pelissä on mausteina täyspitkät videopätkat ja musiikkia. Hae myös oma Voodoo Lounge musa-CD hyvin varustetuista musiikkiliikeistä. Lisätietoja musa-CD:stä: EMI-Finland puh. 90-348426.
SH: 259,-

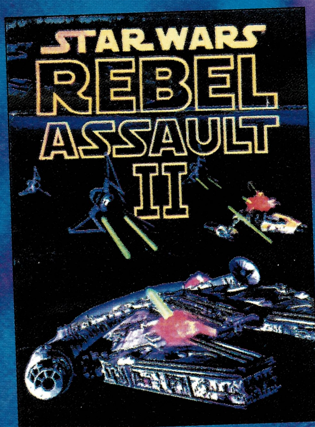


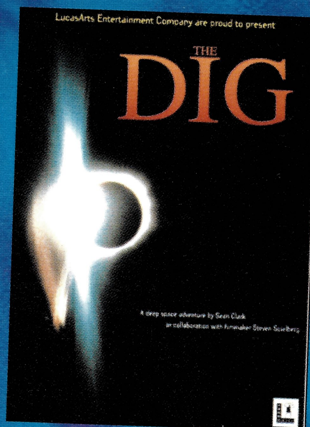


Indy Car Racing 2

Joulun ehdottomasti paras rata-autopeli. Uusitut 3D maisemat. Uusi ohjaamonäkymä. Digitoidut moottoriäänet. 15 erilaista rataa ja uusimmat autot. Mukana verkko- ja modeemituki. Voitko toivoa enempää... SH. 295,-









The 11th Hour

7th Guestin, yhden mailmaan myydyimmän pelin kauan odotettu jatko. Tietysti upealla 3D grafiikalla ja mukaansa tempaavalla pelijuonella. Mukana mm. yli tunti elävää videokuvaa. SH. 395,-

Rebel Assault 2

Mailmaan myydyimmän pelin odotettu jatko-osa täysin uusittuna. Yksi kaikkien aikojen parhaimpia avaruusseikkailuja LucasArtsilta. Aidot video-animaatiot, upea grafiikka, uudet mailmankaikkeudet. SH. 395,-

The Dig

Upea Steven Spielbergin käsikirjoittama scifiseikkailu. Avaruussukkula laukaistaan avaruuteen ja miehistö huomaakin olevansa vieraalla planeetalla. 3D-grafiikkaa ja upeita välianimaatioita. Se on erilainen. Se on elämys Se on koettava itse. SH. 349,-

Tilt!

Tilt! Tämä flippereiden huippu tarjoaa oikeaoppisen katselukulman. Valittavana on 6 erilaista 3D-pöytää eri tehtävä-teemoineen. Upeat tehosteet. Kentällä räjähtelee, portteja aukeaa ja hissit liikkuvat. Mukana kaikki luupit ja jackpotit. SH. 259,-

Joulun edulliset TÄHTIKLASSIKOT alk. 99,-
7th Guest, Maniac Mansion, Creature Shock, Indy Car Racing, Star Trek 25th Anniversary, Kyrandia 3, Sim City Enhanced

sanura

Maahantuonti: Sanura Suomi Oy, Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki, Finland, Puh. 90-565 3600 Fax. 90-565 2363

ESPOO: Akateeminen Kirjakauppa (90) 1214508, Pelimesta 813 3283, Softelo Oy 4555281. **HELSINKI:** Academica Oy Superstore (90)34845400 / Citystore 3484533, Akateeminen Kirjakauppa Keskusta 1214300 / Itäkeskus 1214771, Bitmaster 174 746, Business Forum Oy 626022, City Sokos 1256226, Datadog 4586778, Fun Station Oy Itäkeskus 336015, Harcom 409 373, Tietotasku 490 383. **HÄMEENLINNA:** Hämeen konttoritekniikka (917) 532 800. **JOENSUU:** Akateeminen Kirjakauppa (973)126526. **JYVÄSKYLÄ:** Akateeminen Kirjakauppa (941)217222, Kampus Data Oy 218835. **JÄMSÄ:** Konerex (942)718278. **JÄRVENPÄÄ:** Datainfo (90)280060, Compumedia Oy 292 2251. **KARHULA:** Expert Karhunpesä (952)61351. **KERAVA:** Datainfo (90)2741700, Fidonet 294 7112. **KOKKOLA:** Datainfo (968)8311599. **KUUSANKOSKI:** Info Kirja-Savinen (951)3748272. **LAHTI:** Lahden Info-Aleksi Oy (918)7523550. **LAPPEENRANTA:** Akateeminen Kirjakauppa (953)411 8600. **LOHJA:** Lohjan Kirjakauppa (912)324150. **MIKKELI:** JP-Microstore Oy (955)7600500. **MÄNTTÄ:** JP-Systeemi Oy (934) 4746210, Mäntän Kirjakauppa 474 8900. **OULU:** Laatumikro Oy (981)8811211, MikroShop Oy 311 8240, Pelimafia 3110060. **PIEKSÄMÄKI:** Pieksämäen ATK-Team (958)482991. **PORI:** Mikropasi (939)6326960. **RIIHIMÄKI:** Riihimäen Kuvakasetti (914)723700. **SAVONLINNA:** TopData Oy (957)526075. **SEINÄJOKI:** Datainfo (964)4234450, Seinäjoen Kirjakauppa 4231 242. **TAMPERE:** Akateeminen Kirjakauppa (931)2480300, Triosoft Oy 2130292. **TURKU:** Akateeminen Kirjakauppa (921)2656811, Laserbox Oy 2503771, Logi-Center Oy 2504464, Turun Kansallinen Kirjakauppa 2502310. **VAASA:** Montinin Kirjakauppa (961)3122500. **VANTAA:** MicroSail Oy (90) 507 2282, Triosoft Oy 835566. **VARKAUS:** Datainfo Data-Enter (972)5526741.

KINARA

Kinara Suomi Oy Postimyynti, PL 67, 00381 HELSINKI

90-506 1420

Avoinna ma-pe 09.00 - 17.00

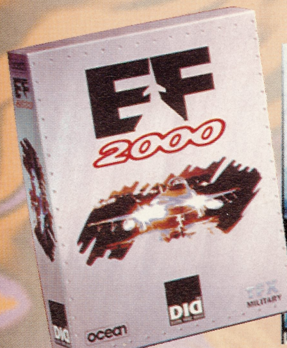
Pelit PC CD

1944 Across the Rhine 259,-
3D Lemmings 349,-
3D Ultra Pinball (Sierra) 199,-
11th Hour 349,-
A IV Networks 199,-
Aces Collection 249,-
Actua Soccer 249,-
Apache Longbow 299,-
Ascendancy 299,-
Battle Isle 2 299,-
Battle Isle 2: Titan´s Legacy Lisä 179,-
Battle Isle 3 299,-
Beavis & Butthead Screensaver 179,-
Breach 3 159,-
Caesar II 249,-
Championship Manager 2 329,-
Command: Aces of the Deep 299,-
Command and Conquer 299,-
Crusader - No Remorse 349,-
Cyclones 199,-
Dark Forces 349,-
Destruction Derby 349,-
Dungeon Master 2 249,-
Fade to Black 329,-
FIFA ´96 349,-
Flight Unlimited / suom ohjeet 299,-
FPS Football ´96 199,-
Frankenstein 349,-
Full Throttle 299,-
FX Fighter 299,-
Gabriel Knight 2 359,-
Hexen 329,-
Hi'Octane 349,-
Indy Car Racing 2 299,-
Jagged Alliance 249,-
Klik and Play 299,-
Larry collection 1-6 249,-
Last Blitzkrieg 349,-
Magic Carpet 2 329,-
Mechwarrior 2 299,-
Mission Critical 329,-
Mortal Coil 299,-
Mortal Kombat 3 329,-
Nascar Racing 329,-
NBA Jam T.E 249,-
NBA Live ´95 349,-
Navy Strike 289,-
Need for Speed 349,-
NHL Hockey ´96 329,-
On the Ball - League Edition 199,-
Perfect General 2 299,-
PGA Tour Golf ´96 349,-
Phantasmagoria / Suom. ohj 299,-
Pinball Illusions 249,-
Playboy Screensaver 179,-
Player Manager 2 Extra 269,-
Police Quest SWAT 329,-
Power, Corruption & Lies 1 269,-
Prisoner of Ice 219,-
Rebel Assault II 379,-
Rise of the Triad 299,-
Sea Legends 269,-
Screamer 239,-
Sensible Golf 269,-
Silent Steel 329,-
Sim City 2000 329,-
Slipstream 5000 229,-
Star Trek Omnipedia 379,-
Star Trek Technical Manual 349,-
Star Trek TNG A Final Unity 299,-
Steel Panthers 329,-
Stonekeep 349,-
Super Karts 299,-
Terminal Velocity 299,-
TFX EF2000 349,-
The Dig 349,-
Tie Fighter Collectors 349,-
Tilt (flipperi) 259,-
This Means War 329,-
Torin´s Passage 299,-
Ultimate Doom 249,-
U.S. Navy Fighters Gold 379,-
Voodoo Lounge 249,-
Warlords 2 Deluxe 329,-
Warriors 179,-
Wipeout 349,-
Worms 239,-
X-Com Terror from the Deep 299,-

Pelit PC 3,5"

4 Pack Compilation 159,-
A IV Networks 199,-
Aladdin 199,-
Award Winners Platinum 159,-

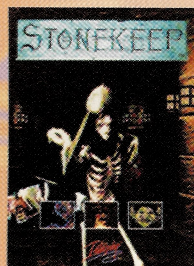
(Pelit PC 3,5")
Brett Hull Hockey 299,-
Cannon Fodder 2 119,-
Combat Classics 3 159,-
Desert Strike 119,-
Discworld 299,-
Dungeon Master 2 269,-
Indy Car Racing 199,-
Jungle Book Win 95 199,-
Lion King 199,-
Player Manager 2 199,-
Sim City 2000 DOS 199,-
Sim City 2000 Windows 199,-
Super Karts 219,-
Tie Fighter 329,-
Tie Fighter: Def. of Empire 149,-
Ultimate Doom 249,-
X-Wing 199,-



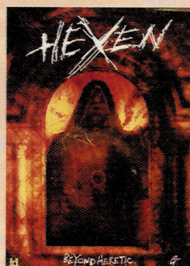
TFX EF2000
PC CD / 349,-



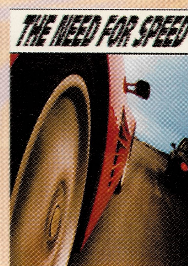
The Dig
PC CD / 349,-



Stonekeep
PC CD / 349,-



Hexen
PC CD / 329,-



The Need for Speed
PC CD / 349,-


CH Virtual Pilot Pro/PC: 645,-

CH Flightstick Pro
PC&Mac: Alk. 495,-




CH Pro Pedals/PC: 645,-

Peliohjaimet ja hiiret

IBM PC
Advanced Gravis Analog 165,-
Advanced Gravis Analog Pro 255,-
Gravis Gamepad 175,-
Command Control Pad 129,-
Ergomouse Serial Hiiri 149,-
CH Flightstick 275,-
CH Flightstick Pro 495,-
CH F-16 Flightstick 375,-
CH F-16 Combatstick 545,-
CH F-16 Fighterstick 745,-
CH Jetstick 225,-
CH Mach I 165,-
CH Mach I Plus 195,-
CH Pedals 435,-
CH Pro Pedals 645,-
CH Virtual Pilot Pro 645,-
Comp. Pro PC Pad 115,-
PC Commander SV 207 179,-

AMIGA
Competition Pro 5000 115,-
Cruiser Turbo 115,-

KONSOLIEN
Nintendo 8-bit Pad 99,-
Sega Megadrive Comp. Pro Pad II 139,-
Sega Master System Pad 99,-
SNES Super 16 pad 149,-
(padeja myös kirkkaita malleja !)

Gravis Ultrasound

CD 3 Max 1.095,-
Gravis ACE 695,-
Wavetable -lisäkortti FM-äänikorteille!

Juster kaiuttimet

SP-688SV 25W 245,-
DC-691 25W 275,-
SP-868 2 x 25W 275,-
AT-75 2 x 80W 375,-
SP-900 2 x 80W 395,-

DataRight

- maailman tarkimmin testattu disketti !

2HD Formatoitu (10 kpl) 39.-
2HD Mac Formatoitu (10 kpl) 49.-
2DD Formatoimaton (10 kpl) 29.-
Kaikissa elinikäinen takuu !

Tilaa uusi ilmainen postimyyntiluettelomme !
(muista mainita listaa tilatessasi konemerkkisi)

Kaikki hinnat tässä ilmoituksessa ovat postimyyntihintoja ja sisältävät alv:n.
Lisäämme hintoihin postikulut 36.-. Pidätämme oikeuden hinnan muutoksiin.

Atlantis Design 1995

Joulun parhaat pelit!



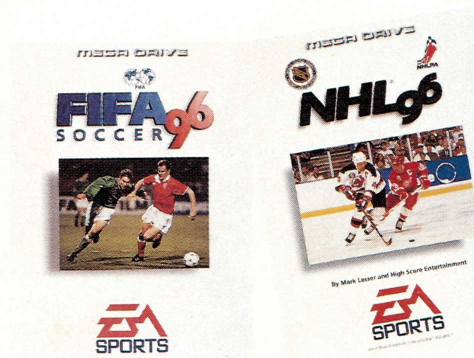


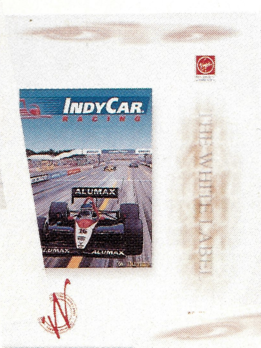
Super Nintendo -pelikonsoli
+ Donkey Kong Country -peli **1395,-**

Super Nintendo -pelit

NHL Hockey '96 **589,-** Donkey Kong Country 1 **689,-**

Smurffit **599,-**







Sega Mega Drive -pelit

FIFA Soccer '96 **475,-**

NHL Hockey '96 **459,-**

PC CD ROM -pelit
Top Gun
NHL Hockey '96 **299,-**/kpl
Smurffit **295,-**



PC-pelejä alk.
39,-/kpl
esim.
Wolfenstein 3 D

Virgin White Label
PC CD ROM -pelit
The 7th Guest
IndyCar Racing
Lands of Lore **129,-**/kpl



TDK, formatoitu 3,5" 2 HD -disketti 20 kpl
79,-

Tietokonepelit saatavana Helsingin, Lahden, Tapiolan, Jyväskylän, Joensuun, Kuopion, Porin, Tampereen ja Vaasan Citysokoksista sekä Turussa tavaratalo Wiklundilta. Muut ilmoituksen tuotteet kaikista Citysokoksista.

Sinun CITYSOKOS

MEILTÄ SAAT BONUSTA

• HAMINA • HELSINKI • HÄMEENLINNA • ITÄKESKUS • JOENSUU • JYVÄSKYLÄ • KOUVOLA • KUOPIO • LAHTI •
• LAPPEENRANTA • LOHJA • PORI • PORVOO • SAVONLINNA • TAMPERE • TAPIOLA • VAASA • TAVARATALO WIKLUND TURKU •